
1/94
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Schöner wohnen
DIE SIEDLER
Blue Bytes neue Heimat
Mörtelmeister
SIM CITY 2000
Abgeklopft: Maxis baut weiter
Besser als Kino:
STAR WARS
REBEL ASSAULT
Prachtrammler
SAM & MAX
Im Test: Das beste Adventure des Jahres


Es
ist der
9. November
1989...

AUFSCHWUNG OST

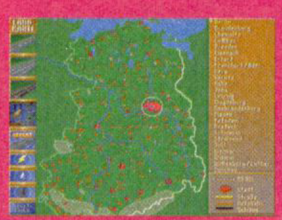


Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...



- *7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!*
- *Große, detaillierte Landkarte!*
- *Realitätsnahe Daten und Fakten!*
- *Detailreiche Grafik!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Einfache Bedienung mit Maus!*



Detaillierte Landkarte...



...viel Realitätsnähe...



...und optimale Bedienbarkeit!



IM VERTRIEB VON BOMICO

A3 bestellen unter 089-32909980

PC 3½"

ArtNr.	Titel		DM
28013	3D Construction Kit 2.0	a	119,85
26013	A-Train	d	89,85
29413	A-Train Construction Set	d	41,85
26053	Aces Of The Pacific	a	69,85
28813	Aces Over Europe	d	83,85
26163	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
27133	Alien Breed	a	55,85
28273	Alien Breed 2	a	55,85
26183	Alone In The Dark	d	89,85
25193	Ambush At Sorinor	a	89,85
27203	Anstoss	d	69,85
26273	Archer McLean's Pool Billard	a	62,85
30253	Archon Ultra	d	83,85
26333	B-17 Flying Fortress	a	89,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	73,85
26403	Bat 2	d	83,85
25573	Battle Isle Data Disk 2	a	49,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a	69,85
26233	Betrayal At Krondor	d	83,85
34053	Big Sea	a	69,85
25663	Body Blows	a	55,85
26543	Bug Bomber	a	62,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2	d	69,85
26563	Burning Steel	d	83,85
27913	Burning Steel: Amerika im Atla.	d	39,85
28003	Burning Steel: Superschiffe iA	d	39,85
25223	Burntime	d	83,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	89,85
25233	Caesar's Palace	a	55,85
26593	Campaign	d	83,85
26613	Car & Driver	a	73,85
26663	Castles 2	a	69,85
25253	Chessmaster 3000	e	62,85
30273	Christoph Kolumbus	d	83,85
26743	Chuck Yeager's Air Combat	d	69,85
25763	Civilization	d	89,85
27063	Clash Of Steel	e	73,85
26763	Comanche	d	89,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d	49,85
26843	Creepers	a	83,85
26883	Curse Of Enchantia	a	69,85
25823	CyberRace	d	83,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d	83,85
30093	Dark Sun - Shattered Lands	e	69,85
30283	Darklands	d	83,85
27013	Das Schwarze Auge	d	83,85
27023	Daughter Of Serpents	d	73,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2	d	89,85
27063	Der Patrizier	d	83,85
30303	Der Schatz im Silbersee	d	89,85
25023	Die Schöne und das Biest	d	83,85
28473	Die Siedler	d	83,85
25813	Dogfight	a	89,85
30103	Dracula	a	83,85
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	62,85
27153	Dungeon Master	d	69,85
27173	Dynablaster	a	69,85
25323	Eight Ball Deluxe	a	69,85
25803	Eishockey Manager	d	83,85
30063	Elite 2 - Frontier	d	83,85
27223	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	d	49,85
25593	Empire Deluxe	e	83,85
29983	Erben des Throns	d	73,85
25963	Eric The Unready	e	62,85
27303	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27633	Eye Of The Beholder 3	d	83,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a	89,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a	89,85
27353	Falcon 3.0	a	89,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a	55,85
27043	Falcon 3.0 Mission MIG-29	a	55,85
25563	Fallen Empire	d	89,85
30313	Fantasy Empires	e	69,85
28083	Fields Of Glory	d	89,85
27403	Fire And Ice	a	55,85
27413	First Samurai	a	62,85
28513	Flashback	d	69,85
25263	Football Manager 3	d	83,85
27263	Forgotten Castle	d	83,85
27433	Formula One Grand Prix	a	89,85
25563	Freddy Pharkas	d	69,85
27443	Front Page Sports Football	e	69,85
28923	Gateway 2: The Homeworld	e	62,85
28063	Goal!	d	62,85
27483	Gobliiins 1	d	62,85
27493	Gobliiins 2	d	89,85
34123	Gobliiins 3	d	83,85
27553	Gunship 2000	a	89,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a	55,85
25793	Hannibal	d	83,85
26103	Hattrick!	d	83,85
25273	High Command	e	83,85
27693	History Line 1914-1918	d	89,85
27753	Inca	d	89,85
27763	Incredible Machine	a	83,85
27783	Indiana Jones 4	d	89,85
30243	Indy Car Racing	d	62,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
25783	Jonathan	d	83,85
25773	Jordan In Flight	a	73,85
26203	Jurassic Park	a	69,85
30113	Kasparov's Gambit	a	83,85
27863	KGB	d	62,85
27923	King's Quest 6	d	83,85
30323	Kingmaker	d	69,85
30333	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	55,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	62,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	83,85
28033	Lemmings 1	a	55,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	83,85
28103	Links	a	34,85
28113	Links 386 Pro	a	89,85
	Links diverse Courses, je	e	41,85
28143	Locomotion	d	62,85
30253	Lollypop	a	73,85
28153	Lord Of The Rings 1	a	69,85
30003	Lost In Time	d	89,85
26143	Lost Secrets Of The Rainforest	e	62,85
26033	Lothar Matthäus Fußball	d	69,85
28173	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
26263	Mad News	d	83,85
28213	Mad TV	d	83,85
29933	Mario Teaches Typing	d	62,85
25283	Mario wird vermisst	d	73,85
25753	McDonald Land	a	49,85
28303	Mega Lo Mania	a	73,85
28413	Might & Magic 4	d	83,85
28203	Might & Magic 5	d	89,85
28433	Monkey Island 1	d	83,85
28443	Monkey Island 2	d	83,85
27503	Monopoly	d	73,85
27283	Mortal Kombat	a	62,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	83,85
28223	NHL Hockey	d	83,85
28483	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28403	On The Road	d	62,85
25733	One Step Beyond	a	49,85
26443	Pacific Strike	a	89,85
30293	Pacific Strike Speech Pack	a	39,85
28533	Patriot	a	83,85
28583	PGA Tour Golf Plus	a	69,85
28593	Pinball Dreams	a	62,85
25113	Pirates Gold	d	89,85
28613	Pirates!	a	31,85
34093	Pizza Connection	d	83,85
28633	Planet's Edge	d	83,85
28643	Police Quest 3	d	69,85
29133	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28683	Populous 2	d	73,85
25063	Prince Of Persia 2	a	69,85
26503	Privateer	a	89,85
30013	Privateer Speech Pack	a	39,85
28753	Prophecy Of The Shadow	d	83,85
28253	Protostar	d	73,85
28803	Quest For Glory 3	d	69,85
26583	Railroad Tycoon Deluxe	a	83,85
28843	Rampart	a	62,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	83,85
25123	Return Of The Phantom	d	89,85
30073	Return To Zork	a	83,85
26783	Robin Hood - Conquest Of The	d	69,85
25133	Robocod - James Pond 2	a	62,85
30373	Sam & Max	e	73,85
30143	Seal Team	a	83,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	55,85
27083	Seven Cities Of Gold	e	63,85
27093	Shadow Caster	a	83,85
25943	Shadow Of The Comet	d	89,85
29073	Sherlock Holmes	d	83,85
29093	Siege	e	62,85
34103	Silverball	a	55,85
29123	Sim Ant	d	83,85
25003	Sim City Deluxe	a	83,85
30023	Sim Farm	e	73,85
29183	Sim Life	d	89,85
30053	Simon The Sorcerer	d	89,85
28263	Skat '92	d	62,85
27523	Space Hulk	a	83,85
29223	Space Quest 4	d	69,85
29233	Space Quest 5	d	69,85
27513	Spaceward Ho! f. DOS	d	83,85
25933	Spaceward Ho! f. Windows	d	83,85
29253	Special Forces	a	89,85
30383	Speed Racer	a	69,85
29263	Spellcasting 301: Spring Break	e	62,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	83,85
25143	Spelunx	e	69,85
29303	Star Control 2	a	69,85
29323	Star Trek	d	83,85
27103	Starlord	a	89,85
29353	Steel Empire	a	69,85
29993	Steigenberger Hotelmanager	d	55,85
29383	Street Fighter 2	a	62,85
29393	Strike Commander	a	89,85
25703	Strike Commander Speech Pack	a	39,85
27113	Strike Commander Tactical Op.	a	39,85
34133	Striker	a	69,85
25353	Stronghold	e	69,85
25983	Stunt Island	d	89,85
30393	Subwar 2050	a	89,85
29423	Summer Challenge	a	62,85
28963	Syndicate	a	83,85
30403	Syndicate Data Disk	a	39,85
30413	T.F.X.	a	89,85
27663	Take A Break - Windows-Pinball	d	62,85
29453	Task Force 1942	a	89,85
26633	Terminator 2029	a	89,85
26733	Terminator 2029: Operat. Scour	e	41,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	69,85
29463	The Legacy	a	89,85
25213	The Lost Vikings	d	83,85
30163	The Shadow Of Yserbius	e	69,85
25183	Tornado	a	83,85
25693	Transarctica	d	55,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d	69,85
30433	Turrican 2	a	69,85
25083	Twilight 2000	d	89,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d	83,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a	83,85
25343	Ultima 7/2: Silver Seed (AddIn)	a	39,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a	41,85
30443	Ultima 8 - Pagan	a	89,85
30453	Ultima 8 - Pagan Speech Pack	a	39,85
28593	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	73,85
29593	Ultima Underworld 1	a	73,85
29603	Ultima Underworld 2	a	73,85
30173	Unlimited Adventures	d	83,85
29623	V For Victory	e	69,85
25913	V For Victory 2 - Velikiye R.	e	69,85
26803	V For Victory 4	e	69,85
27793	Veil Of Darkness	d	83,85
34163	Victory At Sea	e	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	83,85
30033	War In Russia	e	83,85
25093	War In The Gulf	d	73,85
25263	Warlords 2	e	83,85
29693	Wayne Gretzky Icehockey 3	e	83,85
25683	Whale's Voyage	d	73,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a	89,85
29773	Wing Commander 2 + Speech	d	73,85
27653	Wing Comm. 2 Spec.Op. 1 & 2	a	45,85
28293	Wing Commander Academy	a	63,85
29783	Winter Challenge	a	62,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d	89,85
25993	WWF European Rampage	a	69,85
29853	X-Wing	a	89,85
30263	X-Wing Mission Disk 2: B-Wing	d	41,85
26913	X-Wing Upgrade + Mission Disk	d	55,85
25673	Xenobots	a	73,85
26963	Yo! Joe!	a	62,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	83,85
29883	Zool	a	55,85

PC CD-ROM

ArtNr.	Titel		DM
26406	BAT 2 - The Coshan Conspirac	d	83,85
26426	Battle Chess 1 SVGA	a	89,85
28836	Blue Force	a	69,85
26566	Burning Steel	d	89,85
25226	Burntime	d	83,85
26536	Chessmaster Pro	a	99,85
25826	CyberRace	d	89,85
27026	Daughter Of Serpents	d	76,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2	d	89,85
27066	Der Patrizier	d	89,85
27196	Eco Quest	e	83,85
26736	Eye Of The Beholder Trilogy	d	89,85
25036	Fatty Bear	e	69,85
25566	Freddy Pharkas	a	83,85
27496	Gobliiins 2	a	89,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	89,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Gar	d	62,85
27696	History Line 1914-1918	d	62,85
27756	Inca	d	118,85
27786	Indiana Jones 4	a	89,85
30466	Iron Helix	a	83,85
26206	Jurassic Park	a	69,85
27906	King's Quest 5	a	83,85
27926	King's Quest 6	a	89,85
30476	Labyrinth Of Time	e	73,85
25046	Lands Of Lore	d	83,85
27986	Legend Of Kyrandia	a	83,85
30356	Lollypop	a	69,85
30006	Lost In Time	d	89,85
34006	Lucas Arts Classic Adv.	d	99,85
34026	Microcosm	a	89,85
28256	Protostar	a	69,85
30486	Rebel Assault	e	89,85
30076	Return To Zork	a	89,85
25746	Ringworld	e	69,85
29086	Shuttle	a	89,85
29396	Strike Commander	a	89,85
26136	The 7th Guest	a	125,85
25186	Tornado	a	89,85
30436	Turrican 2	a	62,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	89,85

AMIGA

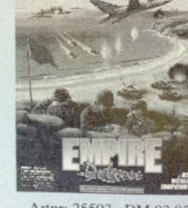
ArtNr.	Titel		DM
26007	1869	d	69,85
30187	1990 - Die 93er Edition	d	39,85
26017	A-Train	d	83,85
25867	Abandoned Places 2	d	69,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
30197	Alfred Chicken	a	49,85
28237	Alien 3	a	49,85
28277	Alien Breed 2	a	49,85
34077	Ambermoon	d	83,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	62,85
27207	Anstoss	d	69,85
25167	Apocalypse	a	49,85
26827	Arabian Nights	a	62,85
28287	ATAC	a	69,85
30507	Aufschwung Ost	d	62,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	69,85
26347	B.C. Kid	a	49,85
30517	Bart Versus The World	a	49,85
26407	Bat 2	d	73,85
30527	Batman Returns	a	62,85
26457	Battle Isle Data Disk 1	a	41,85
25577	Battle Isle Data Disk 2	a	49,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	69,85
34057	Big Sea	a	62,85
26497	Birds Of Prey	a	69,85
28357	Blastar	a	49,85
30207	Blob	a	55,85
30217	Bob's Bad Day	a	55,85
25667	Body Blows	a	49,85
28367	Body Blows Galactic	a	49,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2	d	69,85
25227	Burntime	d	69,85
26597	Campaign	d	63,85
25247	Campaign Data	d	41,85
30537	Cannon Fodder	a	55,85
26727	Chaos Engine	a	49,85
30277	Christoph Kolumbus	d	73,85
28267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	49,85
26757	Civilization	d	76,85
26577	Combat Air Patrol	d	62,85
29907	Conquestador	d	69,85
29967	Conquestador Data Disk	d	39,85
30547	Cool Spot	a	55,85
29067	Cool World	a	69,85
29247	Covert Action	a	76,85
26847	Creepers	a	49,85
26867	Cruise For A Corpse	d	62,85
26887	Curse Of Enchantia	a	83,85
26987	Darkseed 1.5	d	73,85
27017	Das Schwarze Auge (1 MB)	d	73,85
28377	Delivery Agent	d	39,85
27067	Der Patrizier	d	69,85
30307	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	Die Siedler	d	83,85
25817	Dogfight	a	69,85
30047	Donk	a	49,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	62,85
27177	Dynablaster	a	62,85
27187	Dynatech	d	55,85
25807	Eishockey Manager	d	73,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	55,85
27237	Elysium	d	55,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27317	F-117A Nighthawk	a	69,85
27327	F-15 Strike Eagle 2	a	69,85
25587	Fallen Empire	d	83,85
27407	Fire And Ice	a	49,85
28517	Flashback	d	62,85
27437	Formula One Grand Prix	a	76,85
28067	Goal!	a	55,85
27497	Gobliiins 2	d	69,85
27557	Gunship 2000	a	69,85
25797	Hannibal	d	69,85
26107	Hattrick!	d	69,85
27697	History Line 1914-1918	d	83,85
27777	Indiana Jones 3	d	62,85
27787	Indiana Jones 4	d	83,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	55,85
25787	Jonathan	d	83,85
26207	Jurassic Park	d	55,85
27867	KGB	d	55,85
27927	King's Quest 6	d	62,85
30327	Kingmaker	d	69,85
30337	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	49,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	73,85
28027	Leisure Suit Larry 5	d	62,85
28037	Lemmings 1	a	55,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	62,85
28107	Links	a	34,85
25907	Lionheart	a	55,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	62,85
28177	Lotus 3 - The Final Challenge	a	49,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	55,85
26267	Mad News	d	69,85
28217	Mad TV	d	69,85
25757	McDonald Land	a	49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	62,85
28397	Might & Magic 3	d	69,85
28447	Monkey Island 2	d	83,85
27287	Mortal Kombat	a	55,85
28767	Nicky Boom 2	d	62,85
28497	No Second Prize	a	55,85
27577	One Step Beyond	a	49,85
28787	Overdrive	a	49,85
28587	PGA Tour Golf Plus	a	62,85
28597	Pinball Dreams	a	49,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
28617	Pirates!	a	31,85
34097	Pizza Connection	d	83,85
28657	Pools Of Darkness	d	69,85
29137	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28697	Populous 2 Challenge Disk	a	31,85
28707	Populous 2 Plus	a	69,85
34017	Premier Manager 2	e	49,85
30237	Prime Mover	a	55,85
28847	Rampart	a	62,85
28797	Risky Woods	a	55,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	49,85
29087	Shuttle	d	55,85
25007	Sim City Deluxe	a	83,85
29177	Sim Earth	d	83,85
29187	Sim Life	d	83,85
28867	Soccer Kid	a	62,85
29207	Space Crusade	a	62,85
25727	Space Hulk	a	63,85
29227	Space Quest 4	d	62,85
29997	Steigenberger Hotelmanager	d	49,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29297	Super Sports Challenge	a	69,85
29447	Super Tetris	a	69,85
26777	Superfrog	a	49,85
28967	Syndicate	a	62,85
25217	The Lost Vikings	d	69,85
34087	Theatre Of Death	a	62,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasuers	a	62,85
28897	Turrican 3	a	49,85
28907	Uridium 2	a	62,85
29667	Walker	a	55,85
25097	War In The Gulf	d	69,85
28937	Ween	d	69,85
25687	Whale's Voyage	d	62,85
29757	Wing Commander 1	d	83,85
30137	Woody's World	a	49,85
25997	WWF European Rampage	a	62,85
26967	Yo! Joe!	a	55,85
34147	Zero	a	62,85
28957	Zool 2	a	49,85

AMIGA 1200/4000

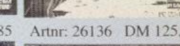
ArtNr.	Titel		DM
26008	1869	d	69,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	69,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	69,85
26758	Civilization	d	69,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
27188	Dynatech	d	55,85
27238	Elysium	d	69,85
26108	Hattrick!	d	69,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortr.	d	62,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
26208	Jurassic Park	d	62,85
27928	King's Quest 6	d	62,85
25318	Morph	a	62,85
28608	Pinball Fantasies	a	55,85
25138	Robocod	a	49,85
29188	Sim Life	d	83,85
28868	Soccer Kid	a	62,85
30418	T.F.X.	a	69,85
25698	Transarctica	d	55,85
29538	Trolls	a	49,85
25688	Whale's Voyage	d	62,85
29758	Wing Commander 1	a	62,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

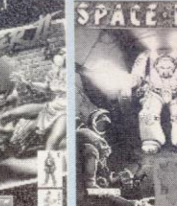
AMIGA CD32

ArtNr.	Titel		DM
27139	Alien Breed Special Edition	a	31,85
26209	Jurassic Park	a	62,85
30479	Labyrinth Of Time	e	73,85
34029	Microcosm	a	69,85
25319	Morph	a	62,85
28609	Pinball Fantasies	a	62,85
29049	Sensible Soccer	a	62,85
30499	Sleepwalker	a	69,85
28869	Soccer Kid	a	62,85
30419	T.F.X.	a	69,85
29889	Zool	a	55,85


Artnr: 25593 DM 83,85


Artnr: 26136 DM 125,85




Artnr: 29383 DM 62,85


Artnr: 25723 DM 83,85



Artnr: 25693 DM 55,85
Artnr: 28963 DM 83,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten abrufen per Faxabruf: Fax:089-329099-12.-14,-18.

Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:
A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.:089-32909980
Fax.:089-32909990

Abholcenter München:
M80,Steinstr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
Inland:Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Nachnahmeversandspesen:
bis 2 Spiele 9.90, ab 3 Spiele 17,-
A/CH/I: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-;
e=engl.Version;a=engl.Version mit dt.Anleitung;
d=komplett deutsche Version,xxxx7 ... Amiga,
xxxx8 Amiga 1200, xxxx3 ..PC, xxxx6 ...CD;

the fast





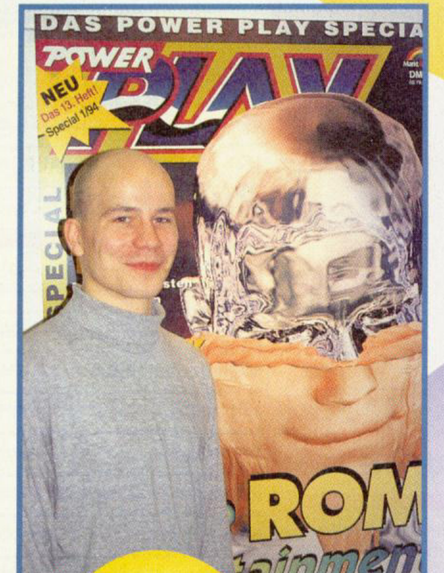
intern

Schöne Bescherung

Es ist immer dasselbe: Das ganze Jahr jammern wir über den spärlich tröpfelnden Spielenachschub und dann, kurz vor Weihnachten, öffnen sich die Lagerschleusen der Hersteller zum anstehenden Festgeschäft. In der Redaktion trudeln die Packungen gleich säckeweise ein und wir können uns endlich die Finger wundspielen. Erfreuliche Tendenz in diesem Winter: Für den Amiga wird nur erste Wahl geboten. Ihr findet kaum ein neues Programm, das nicht zumindest im oberen Wertungsdrittel angesiedelt ist. Unsere inoffizielle Büro-Skala "Freiwillige Spielzeit pro Redakteur" führt deshalb in diesem Monat ganz klar "Die Siedler" von Blue Byte an, dicht gefolgt von "Cannonfodder" von Sensible Software. Auch sonst haben wir uns mit Leib und Leben für Commodore eingesetzt. Einzelheiten darüber, wie Knut beinahe auf halbe Größe gefaltet wurde und warum Christian auf der Amiga-Messe in Köln als Titelbild auftrat, erfahrt Ihr im Heft. Uns bleibt nur noch, Euch, unseren Lieblingslesern, ein frohes und lustiges Weihnachtsfest zu wünschen und zu hoffen, daß Ihr uns auch im nächsten Jahr gewogen bleibt.



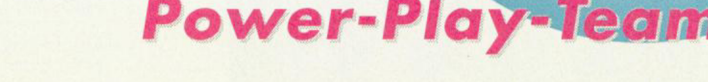
Vorher und nachher: die Spieleschlacht an der Messetheke



Eingescannt: Christian als Covergirl für unser "Multimedia Spezial"

Innovationsbonus: Märchenwaldsimulator *Die Siedler* von Volker Wertich

Viele Geschenke und noch mehr Spaß wünscht Euer









29

Labyrinth of Time: Unsere Vorväter druckten noch per Hand

26

Sim City 2000: Noch nie war das Stadtleben so wertvoll

48

Cannonfodder: Auch für unsere Freunde beim Bund. Denkt dran: In fünf Monaten ist Ostern!

1



Aktuell

Wettbewerbe

Story

Rubriken

Computerspiele-tests

56

Terminier mich! Miese Roboter halten ein Bürogebäude besetzt.



Rebel Assault:
Die Macht macht mobil **46**

Videospieletests

Powertips

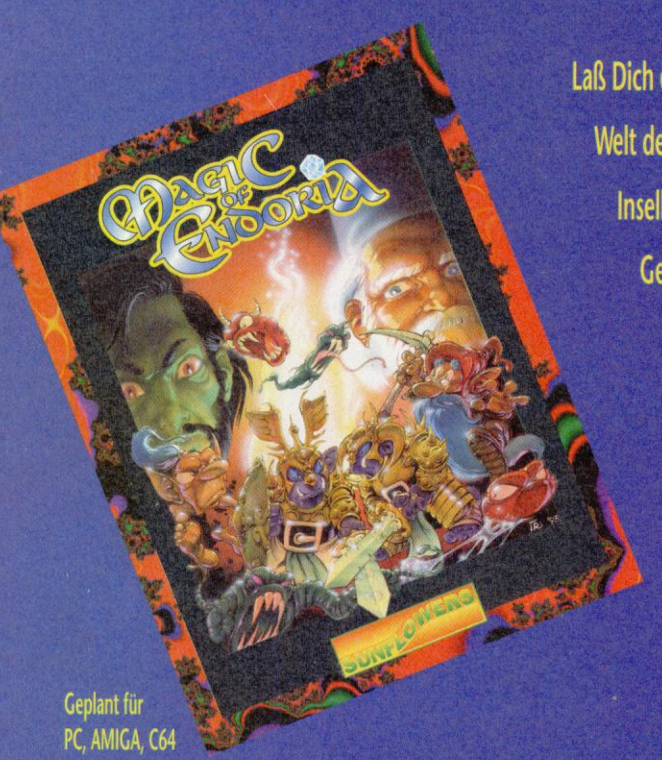
·94·

28

Indy Car Racing:
Freie Bahn für freie Raser



MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

- *Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!*
- *Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!*
- *Super-Originelle Grafik mit vielen Details!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Spielstände speicherbar!*

Mit 2-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!



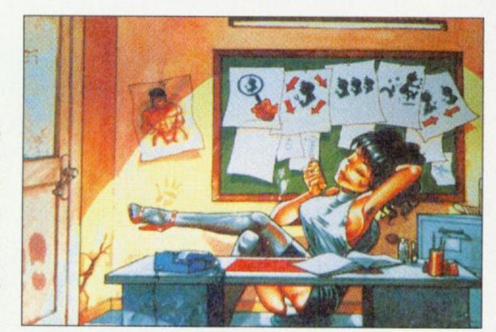
IM VERTRIEB VON BOMICO

Eros im Rollstuhl

Welches Spiel ist sinnlos, geschmacklos und bar jeglicher 3D-Grafik? Oh – uns fallen dazu nicht wenige ein, doch Magic Bytes *Biing!* soll die Konkurrenten weit übertreffen. In *Biing!* befehligt Ihr nämlich ein Krankenhaus, das vor vollbusigen Krankenschwestern, fürchterlichen Chirurgen, nicht animierten Nymphomaninnen und sexbesessenen Hausmeistern nur so überquillt. Wie nicht anders zu erwarten, schneidet sich Euer Ärzteteam zu einem bösartigen außerirdischen Aggressor durch, um ihn letztendlich seiner Organe zu berauben, denn Organhandel ist das A und O des klinischen Überlebens. Bei Patientenmangel werden flugs Saboteure angeheuert, die auf der Straße für eine neue Patientenflut sorgen.

Biing! wird im März 1994 für Super-VGA-PC's und AGA-Amiga zu haben sein. Normale Amigas dürfen erste einige Zeit später auf Organfang gehen. *kn*

Name:	Biing!
Hersteller:	Magic Bytes
Erscheinungstermin:	1. Quartal 94



Der neue Standard: Zum erstenmal wird eine Videokamera serienmäßig bei einem Computer mitgeliefert

Ohrwurm



Chris mischt ab: Der Soundtrack zum Spiel

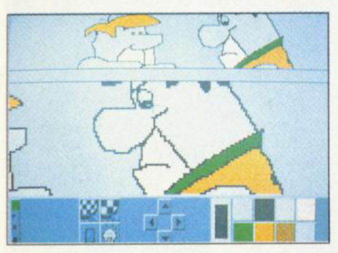
Gelobt sei, was Krach macht: Chris Hülsbeck zog sich für ein paar Wochen ins eigene Tonstudio zurück und mischte die nächste, spezielle Musik-CD zum Ballerknaller *Turrican* ab. Sechzehn digitale Fetzer schlummern auf dem Silberling, um durch die Gehörgänge der Fans gepustet zu werden. Es finden sich nicht nur neu eingespielte *Turrican*-Themen der Amiga-Versionen auf der Scheibe, sondern auch aufgepeppte Musikvarianten der Mega Drive- und Super Nintendo-Module. Titel wie "Bionic Action", "The Hero" oder "The Great Bath" lassen nicht nur die Membranen der Lautsprecher wackeln, sondern knallen bei entsprechender Phonzahl dem unschuldigen Nachbar den Putz auf den Kopf. Kurzum: Wer zum Kult-Actionspiel die passenden Rhythmen sucht, ist bei Chris Hülsbecks CD *Turrican*, allerbestens aufgehoben. *mh*

Name:	Turrican
Hersteller:	Kaiko & Factor 5
Zirka-Preis:	30 Mark

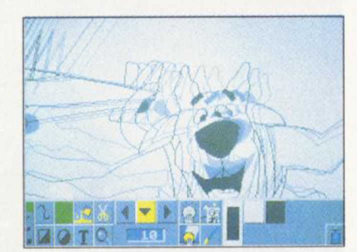
Der kleine Künstler

Die Familie Feuerstein, Yogi Bär und die Jetsons gehören zu den berühmtesten Comic-Figuren der Welt. Speziell für die kleinen Comic-Kenner bietet jetzt Empire Software ein Grafik- und Animationsprogramm mit den Hanna-Barbera-Figuren. Extrem einfach zu bedienen und kindergerecht mit nur acht Farben (reichen aus!) können die Fans nicht nur vorgefertigte Figuren ausmalen und animieren, sondern natürlich auch Eigenkreationen auf den Monitor zaubern. Wer möchte, arbeitet erstmal mit Schwarzweiß-Scribbels und haucht dann seinen Figuren Bild für Bild das elektronische Leben ein oder greift auf die eingebaute Videofunktion zurück. Hier läßt sich – mit dem passenden Interface – eine Videokamera anschließen, und die Bilder in das Malprogramm übernehmen. Wie schon gesagt: Der *Hanna Barbera Animation Workshop* ist sicherlich nicht das Grafikprogramm für die Bilderprofis unter Euch, aber wer einen kleinen Bruder oder eine jüngere Schwester hat, liegt mit dem Künstlerprogramm nicht verkehrt. *mh*

Name:	**Hanna Barbera Animation Workshop**
Hersteller:	**Empire Software**
Zirka-Preis:	**100 Mark**



Hanna Barbera: Unter der Lupe schaut Feuerstein grimmig



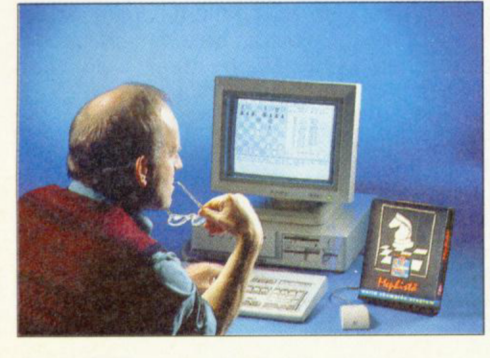
Jetson zum Selbermalen: Vor allem für jüngere Fans

Schach dem Teufel

Die Mephisto Schachcomputer der Münchner Firma Hegener & Glaser sind nicht ohne Grund 9facher Weltmeister im Computerschach. Vor ihrer geballten Spielstärke geht ein großer Teil der Konkurrenz sang- und klanglos in die Knie. Leider sind die Geistesboliden ganz schön teuer und mancher Schachfan wurde bisher von den Anschaffungskosten matt gesetzt. Diese finanziellen Probleme sind mit *Mephisto Genius 2.0* leider nur halbwegs überwunden. Die Diskettenversion für MS-DOS-Rechner verfügt laut Hersteller über eine Spielstärke von 2.530 ELO und erreicht im Blitzschach sogar mehr als 2.600 ELO. – Damit reiht sich *Genius 2.0* unter die weltweit dreißig besten Spieler ein.

Die eifrigen Redakteure wurden von dem Schachteufel jedenfalls in Grund und Boden gestampft. *vw*

Name:	**Mephisto Genius 2.0**
Hersteller:	**Hegener & Glaser AG**
Zirka-Preis:	**200 Mark**



Grübelfix: Mephistos *Genius 2.0* läßt die Köpfe rauchen

Modellbau

Klebemeister Revell gibt nicht auf. Nach dem eher mäßigen *Motor Stars*-Bastelbogen auf CD-ROM, liegt nun mit *Backroad Racer* der zweite multimediale Bausatz vor. Wieder wird der Zusammenbau eines Modells – diesmal ist es ein 70er Mustang – anhand diverser animierter Computergrafiken erklärt. Zusätzlich findet Ihr auf der CD einen Rennparcours, auf dem Ihr, à la *Test Drive*, durch die Vector-Gegend brettern dürft. Aufgelockert wird das Renngeschehen durch zahlreiche Video-Sequenzen. *vw*

Name:	**Build & Race – Backroad Racer**
Hersteller:	**Revell**
Zirka-Preis:	**140 Mark**



Ungewöhnlich: Wir bauen unseren Wagen vor dem Computer

Live on Stage

Ob Kaufhauskonzerne wie Karstadt, Banken sowie die Sparkassen, gar die Bundesregierung oder der Liveclub: Alle haben das Computerspiel als Werbeträger entdeckt. Für den Liveclub, der normalerweise CDs, Bücher und Videos unter die – vornehmlich junge – Käuferschaft bringt, entwickelten die Werbespielprofis vom Bochumer Art Department ein passendes Spiel. Als großer Fan eines bekannten Rockstars habt Ihr nur einen Wunschtraum: Einmal hautnah beim Konzert des Lieblings mit dabei zu sein. Und zwar nicht in der tobenden Menge, sondern hinter der Bühne – in Kennerkreisen kurz *Backstage* (so heißt übrigens auch das Spiel) genannt. Leider kann man nicht so ohne weiteres hinter die Bühne. Ihr versucht nun einen der begehrten *Backstage*-Ausweise zu ergattern. Um eines der Spiele zu bekommen, wendet Ihr Euch direkt an den Liveclub. *mh*

Hersteller:	**Art Department/ Liveclub**
Zirka-Preis:	**Freeware**
Bezugsadresse:	**EDV-Service A Manewaldt, Postfach 129, 67114 Limurgerhof**

They stole a million!

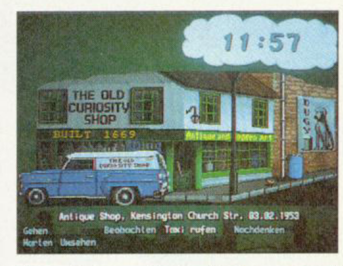
Neo macht's möglich: In *Der Clou!* schlüpft Ihr ausnahmsweise in die Rolle eines Londoner Diebes der fünfziger Jahre und habt die britische High Society um ein paar Pfund zu erleichtern. Ihr beginnt als Matt Stuvesunt mit einem nur kleinen Geldbeutel und habt Euch anfangs natürlich erst einmal auszurüsten. Neben einem Fluchtauto muß das nötige Einbruchswerkzeug und eine flotte Crew angeschafft werden. Das spannende an *Der Clou!* sind allerdings die Einbrüche, die vorher genaustens geplant werden müssen – ähnlich wie im C-64-Klassiker *They stole a million.* Neben der Objekt-Observierung ist die Erstellung eines sekundengenauen Plans von entscheidender Bedeutung für das Gelingen der Aktion. Der Bruch selbst läuft im nachhinein fast ganz automatisch ab.

Wenn NEO's Hauptquartier nicht zufällig ausgeraubt wird, erscheint *Der Clou!* im Februar für Amigas, PCs und auch auf CD für das CD32 und den MPC. *kn*



Planwahn: Die Einbrüche müssen in *Der Clou!* sekundengenau geplant werden – sonst landet Ihr schnell vorm Kadi

Info:	INDY
Hersteller:	Silicon Graphics
Preis:	ca. 11000.- DM



Komplett in deutsch: *Der Clou!* kommt vom österreichischen Erfolgsteam NEO

And the Winner is...

Wollt Ihr wissen, wer mit *POWER PLAY* und Electronic Arts zur Pilotenausbildung in die USA fliegt? Die Flugreise in die Vereinigten Staaten hat gewonnen:

Udo Klein aus Sömmerda

Den 50-MHZ-Intel486-DX2 Rechner darf sich ins Haus stellen:

Olaf Schröder aus Winsen

Jeweils einen Intel OverDrive-Prozessor dürfen einbauen:

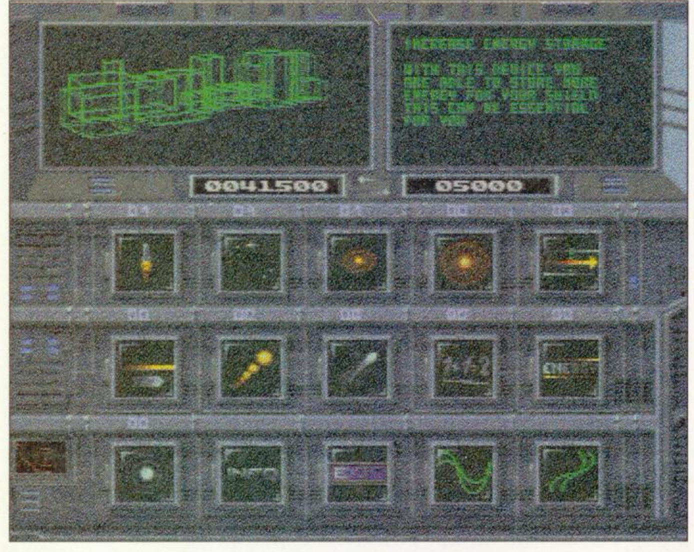
Thorsten Schulz aus Mannheim
Albert Müller aus Wiesenbach
Gerd Kieser aus Wolgast
Claudia Bleck aus Braunschweig
Tom Börner aus Dresden

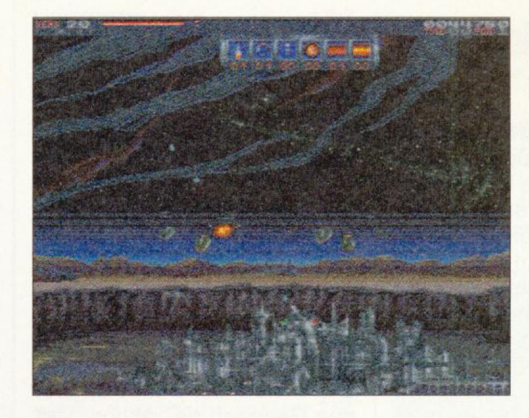
Die *POWER PLAY*-Redaktion gratuliert allen Gewinnern.



Nachschlag

Es war einmal ein uraltes Ballerspiel names *Missile Command*: Ein paar einsame nicht scrollende Städte wurde von bösen Aliens angegriffen und hatte nur eine handvoll Kanonen, um sich gegen die Angreifer zur Wehr zu setzen. Dieses Spiel war von schlichter Grafik und dürren Sound. Nachdem mit *Missile Command* viele, viele Stunden gespielt wurde, verschwand das Spiel in einer staubigen Schublade und ward nie wieder gesehen. Bis die Entwickler von Ikarion über das alte Spielprinzip fielen und sich an eine aufgepeppte Amiga-Version des Klassiker machten. Inzwischen steht die (nur noch eine) Stadt wieder, und in *Missiles over Xerion* wird gebombt und geschossen, was das Zeug hält. Die schlichte Uraltgrafik mußte neuen Farbspektren weichen, der scheppernde *Missile Command*-Sound wich frischen Amigatönen, alte Raumschiffe modernisierten Typen – nur beim brillanten Spielprinzip blieb alles beim alten. Mit einer schwenkbaren Kanone holt Ihr alles vom Himmel, was kreucht und fleucht. Besonders fiese Gegner, Obermotze und ein Extrawaffensystem dürfen natürlich nicht fehlen. *Missiles over Xerion* unterstützt einen Zweispielermode, der ein besonderes Extralob verdient. Einziger Störfaktor ist die manchmal hakelige Joystickabfrage. Eine PC-Version mit Analog-Unterstützung wäre angebracht. Als Gag gehört das Ur-*Missile Command* mit zum Lieferumfang. *cd*





Oberlecker: Extrawaffen gibt es bei Missiles over Xerion genug

Das alte *Missile Command*-System gehört nie zum alten Eisen

Name:	**Missiles over Xerion**
Hersteller:	**Ikarion**
Zirka-Preis:	**69 Mark**

Call a Pizza



Eine Manie greift um sich: Wirtschaftssimulationen mit viel Witz hat wohl jeder deutsche Hersteller in der Mache. Ikarion arbeitet an *Mad News*, Softgold hat *Mad Burger* in Auftrag gegeben, Magic Bytes bastelt das erotische *Biing!* zusammen und Software 2000 will es mit *Pizza Connection* versuchen. Letzteres versetzt Euch in die Rolle eines Pizza-Bäckers, der auch für das Management verantwortlich ist und eine italienische Fast-Food-Kette in ganz Europa aufziehen will. Dabei kümmert Ihr Euch sowohl um die Restaurants als auch um die Pizzabeläge und befehligt einen ganzen Stab von netten PR-Mädels. Der Pizza-Manager wird im Februar für Amigas und im März für PCs fertig gebacken sein. *kn*

Info:	Pizza Connection
Hersteller:	Software 2000
erscheint:	1. Quartal 1994



Was wär' die Welt ohne Schutzgeld: Wir wollten nicht zahlen und werden zum Dank in den Rhein gesprungen

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Jeden Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele: 089/4613-335
Videospiele: 089/4613-336

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich oder besser auf Diskette an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Unser auf Hochglanz polierter Redaktions-Düsentrieb wird Euch dann hilfreich unter die Arme greifen.





MESSE Köllsch!!!



Die Konkurrenz ist vorzeitig in die Luft geflogen: *Bomberman* fordert seine Opfer – auch auf der World of Commodore

Die Ruhe vor und nach dem Sturm: Computerfreaks haben offensichtlich ein etwas angespanntes Verhältnis zum Grünen Punkt

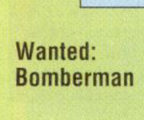
Der Messeverbund von Computer 93, World of Commodore (WOC) mit Amiga 93 und der World of Games, war zumindest für den Veranstalter ein voller Erfolg. Die Besucher pro Quadratmeterzahlen erreichten neue Rekordmarken und wurden leider zum Messe-Handicap. Die drei Fachmessen brachte der Veranstalter komplett in einer Halle unter und machte damit das Gelände zu einem Dungeon mit engen Gängen und verwinkelten Ecken. Die eigentlich Leidtragenden des Geschehens waren die Besucher: Denn nachdem der leidensfähige Messebesucher die zweistündige Warterei in eisiger Kälte in 16er Reihen vor den Eingangstoren überstanden hatte, mußte er sich auf der Messe mit anderen Besuchern knuffen, steckte in überfüllten Gängen fest oder versuchte vergeblich, überlastete Ansprechpartner zu finden. Enttäuschung ebenfalls bei einigen Besuchern, die auf der Suche nach Hardwarezubehör für PCs und frischen Modulnachschub für Konsolen waren. Bis auf einige kleine Händler gab der Messebasar



Kaufen macht hungrig: Das große Sit-in im Empfangsbereich

in dieser Richtung nichts her. Das Messe-Dungeon wurde stilecht mit Rushware's *Black Gate*-Stand eröffnet. Unter dem Motto "Online with the Trend" konnte man am dicht umlagerten Stand eine Prise von bald erscheinenden Hits nehmen. Neben den Spielepfunden waren unter anderen *Rebell Assault*, *Indy Car Racing* und *Archon strikes Back* mit von der Partie, außerdem ging am Rushware-Stand zur großen Freude der Anwesenden eine stündliche Spieleverlosung über die Bühne. In einer sehr verzwickte Ecke der Messe, die von einigen Besuchern vergeblich gesucht wurde, hatte es Blue Byte und Thalion verschlagen. Bei Blue Byte durfte das in dieser Ausgabe getestete Prachtspiel *Die Siedler* und die ersten Sehenswürdigkeiten von *Battle Isle 2* bestaunt werden. Am Thalion-Stand ergab sich Erik Simon dem Gedränge vor *Ambermoon 2*. Bei Factor 5 balzte *Turrican 3* um die Gunst der Zuschauer, immerhin wird im Moment mit Hochdruck an einer PC-Version des Blechknaben gearbeitet. Ikarion ließ erste Eindrücke von *Mad News* über die Mattscheiben rauschen und brachte auch ein wie aus der Versenkung aufgetauchtes Zeppelinspiel zu Tage. In die vollen ging Microprose: Neben *Starlord* und einige älteren Microprose-Titeln kopulierte man offensichtlich mit IBM. Um die Vorteile von IBMs 32-Bit-Betriebssystem auch im Spielesektor zu zeigen, wurden kurzerhand zwei OS-2-Rechner mit *F-15 Strike Eagle 3* in Aktion zusammengeschlossen. Software 2000 verlagert das Gewicht von der deutschen in die italienischen Küche. Ob *Pizza Connection* mit der Qualität der berühmten Eutinwürste mithalten kann, werden wir bald genauer wissen. Zu guter Letzt durften die ersten nicht verloren gegangenen Animationen von Starbyte's *Bazooka Sue* bewundert werden.

Die Hardwareneuigkeiten beschränkten sich allein auf den Amiga-Sektor. Wie die Kirche im Dorf prangte der Commodore-Stand im Messedorf. Leider gab es auch bei Commodore keine wirklichen Neuigkeiten zum Thema Amiga oder des gerüchteweise sich in Entwicklung befindenden Amiga-3DOs. Stattdessen CD 32 News satt. *cd*



Wanted: Bomberman



Brot und CD32: Was braucht der Mensch sonst noch?

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	PC	CD	AMIGA
1869 ++	89,95	-	74,95
7 Cities of Gold 2	79,95	-	-
7th Guest 1 +	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A.T.A.C. +	99,95	-	89,95*
Aces of the Pacific +	89,95	-	-
Aces over Europe +	89,95*	-	-
Aegis - Guardian of the Fleet	-	149,95*	-
Alone in the Dark 1 ++	99,95	i.V.	-
Alone in the Dark 2 ++	99,95*	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95
Ambush at Sorinor	99,95	-	i.V.
Anstoss ++	89,95*	-	79,95
Archon Ultra	89,95*	-	-
Aufschwung Ost ++	79,95*	-	69,95*

Sonderaktion vom 1.12. bis 23.12.

werden alle Bestellungen VERSANDKOSTENFREI versendet (Nachnahmegebühren bleiben bestehen). Die Bestellungen werden von **10 - 20 Uhr** angenommen.

	PC	CD	AMIGA
Battle Isle 1 + Data 1 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle 1 + Data 2 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle 2 ++	89,95*	99,95*	i.V.
Beneath a Steel Sky +	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	94,95	-	-
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	-	74,95
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burntime ++	89,95	-	74,95
Carriers at War 2	99,95*	-	-
Chaos Engine +	i.V.	-	69,95
Chartbreaker ++	89,95*	-	79,95*
Chistoph Columbus +	94,95*	-	89,95*
Civilization ++	99,95	119,95*	89,95
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disks ++	59,95	-	-
Companions of Xanth	89,95*	-	-
Cyberrace	89,95*	i.V.	i.V.
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Sun 1	79,95	-	i.V.
Delta V	99,95*	-	-
Desert Strike +	i.V.	-	69,95
Detroit Car Management	89,95*	-	-
Die Siedler ++	89,95*	-	79,95*
Dogfight ++	99,95	-	89,95
Dominion	99,95*	-	-
Doom	i.V.	i.V.	-
Dracula Unleashed	-	129,95	-
Dragon Knight 3	119,95*	-	-
Dragonsphere	99,95*	-	i.V.
DSA 1 Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95
DSA 2 Sternenschweif ++	89,95*	-	89,95*
Dune 1 ++ / - / ++	89,95	159,95	84,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95

Battle Isle 2

Der deutsche Strategieknaller geht in die 2. Runde. Noch komplexer, noch besser. Hoffentlich spendiert uns Bluebyte gleich beim ersten Schlag die Netzwerkoption...

PC 89,95* CD-ROM 99,95* Amiga i.V.

	PC	CD	AMIGA
Dungeonmaster 2	i.V.	-	-
Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elfmania +	89,95*	-	79,95*
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Elite 2 ++	79,95	-	69,95
Empire Deluxe SVGA	89,95	-	i.V.
Empire Deluxe SVGA Data	49,95	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 - 3 ++	-	119,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++/-/++	89,95	-	i.V.
F 14 Fleet Defender +	119,95*	-	i.V.
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
F-15 Strike Eagle 3 Missions	69,95*	-	-
Falcon 3.0 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 Mig 29 +	69,95	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Flightsimulator 5.0 ++	99,95*	-	-

	PC	CD	AMIGA
Flightsimulator 5.0 Zusatzdisks	79,95	-	-
Forgotten Castle	94,95*	-	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++ / +	99,95	i.V.	-
Front Page Sports Football Pro	89,95	-	-
Gabriel Knight	89,95*	i.V.	i.V.
Global Domination	89,95*	-	-
Goal ++	69,95	-	69,95
Gobliins 3 ++	89,95	i.V.	i.V.
Gunship 2000 +	99,95	114,95	89,95
Hack	89,95*	-	-
Harpoon 2 +	99,95*	-	94,95
Harrier Jump Jet ++	99,95	-	i.V.
Hattrick ++	79,95*	-	69,95*
Heimdall 2 ++	89,95*	-	79,95*
Heirs to the Throne +	89,95*	-	-
High Command	99,95	-	-
Hired Guns +	84,95*	-	69,95
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Incredible Machine 2	79,95	-	-
Indiana Jones 4 ++ / + / ++	94,95	109,95	89,95
Indy Car Racing +	89,95*	-	-
Inka 1 ++	99,95	129,95	-
Inka 2 ++	99,95*	129,95*	-
Iron Helix	-	129,95*	-
Jack the Ripper +	84,95*	-	69,95*
Jagged Alliance	i.V.	-	-
Journeyman Project	-	149,95*	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	179,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95

Sam & Max

Die Macher des "Day of Tentacle" der Lucas-Arts-Schmiede legen uns auch diesmal wieder einen Meilenstein der Adventure-Geschichte vor. Schrill, bunt, schwierig und witzig, mit einem Wort abgedreht...

PC 89,95* CD-ROM 109,95* Mac i.V.

	PC	CD	AMIGA
JOYSTICK VIRTUAL PILOT	189,95	-	-
Jurassic Park ++	79,95	79,95*	69,95*
Jutland	-	139,95	-
K 240 (Utopia 2) ++	i.V.	-	79,95*
Kingmaker +	89,95*	-	69,95*
Kings Quest 5 ++ / + / ++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / + / ++	99,95	109,95	i.V.
Kings Ransom	99,95*	-	-
Labyrinth of Time	-	99,95	-
Lands of Lore 1 ++	79,95	i.V.	-
Lanmower Man +	89,95*	119,95*	i.V.
Larry 5 ++	99,95	109,95*	84,95
Larry 6	89,95*	109,95*	-
Laura Bow 2 ++ / +	99,95	109,95	-
Legacy of Sorasil (Heroquest 2) ++	i.V.	-	69,95*
Legend of Kyrandia 1 ++ / + / ++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyrandia 2 ++ / + / ++	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse SVGA neu !!!	54,95	-	39,95
Loom ++ / + / ++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 1 + / ++	-	169,95	79,95
Lord of the Rings 2 + / ++	84,95	-	74,95*
Lost in Time ++	94,95	109,95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	109,95	99,95	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95	-
Lost Vikings ++	89,95	-	79,95
Lothar Mathäus ++	79,95*	-	69,95
Mad Dog McCree	-	119,95	-
Mad News ++	89,95*	-	74,95*
Maniac Mansion 2 ++	94,95	i.V.	-
Mechwarrior 2	99,95*	i.V.	-
Microprose Football +	89,95	-	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5 ++	94,95	-	-
Mike Ditka Football 2 SVGA	99,95*	-	-

	PC	CD	AMIGA
Monkey Island 2 ++	89,95	i.V.	89,95
NHL Hockey +	89,95	-	-
Pacific Strike +	94,95*	i.V.	-
Pacific Strike Speech Pack +	39,95*	s.o.	-
Patrizier ++	89,95	109,95	79,95
Pax Imperia	99,95*	-	-
Perfect General 1 ++	89,95	-	89,95
Pinball Dreams +	74,95	-	69,95
Pinball Fantasies ++	i.V.	-	69,95
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-

3DO

Seit Mitte Oktober ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert. 32-Bit Risk-Prozessor, 3 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, Doublespeed-CD-Laufwerk (Spiel-, Musik-, Spielfilm-, Photo-CD). Das nächste Jahrtausend hat tatsächlich begonnen...

Panasonic NTSC-3DO 1699,95 Sanyo NTSC-3DO i.V.

	PC	CD	AMIGA
Police Quest 4	89,95*	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95
Populous 2 +	89,95	-	69,95
Prince of Persia 2 +	79,95	-	-
Privateer +	94,95	i.V.	-
Privateer Missions +	44,95*	s.o.	-
Privateer Speech Pack +	39,95	-	-
Protostar 1 ++/-	99,95	119,95	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	-	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-
Quest for Glory 4	89,95*	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA +	99,95	i.V.	-
Railway Challenge ++	79,95*	-	-
Rebel Assault	-	129,95*	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95*	-	-
Return to Zork +	99,95	109,95	-
Sam & Max	89,95*	109,95*	-
Schatz im Silbersee ++	94,95*	i.V.	i.V.
Seal Team +	89,95	-	-
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95*	-

Ultima 8

In völlig neuer Perspektive und völlig neuen Welten will uns der Guardian diesmal an den Kragen. Besonders gefallen die hervorragenden Animationen der Spielfiguren und die Vielzahl neuer Ideen.

PC 94,95* CD-ROM i.V. MAC i.V.

	PC	CD	AMIGA
Shadow of Yserbius	89,95	-	-
Shadowcaster +	89,95	i.V.	-
Sherlock Holmes 1 ++ / +	94,95	119,95*	-
Sherlock Holmes 2 +	94,95*	i.V.	-
Siege 1 inc. Data Disk	99,95	-	i.V.
Silent Service 2 +	94,95	-	89,95
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City 2000 +	89,95*	i.V.	i.V.
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm +	89,95	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95
Simon the Sorcerer ++	94,95	-	79,95*
SOUNDBLASTER CD Discovery +	889,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00	-	-
Space Crusade ++	84,95	-	69,95
Space Hulk ++	94,95	-	84,95*
Space Quest 5 ++ / +	99,95	109,95*	-
Spaceship Warlock	-	139,95*	-
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Spelljammer 1 ++	89,95	-	-
Star Reach	99,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++	94,95	129,95	i.V.
Star Trek Judgment Rites	94,95*	i.V.	-

	PC	CD	AMIGA
Star Trek Next Generation +	94,95*	i.V.	-
Starlord +	99,95*	-	-
Stonekeep +	99,95*	-	-
Streetfighter 2 ++	69,95	-	69,95
Strike Commander +	94,95	i.V.	-
Strike Commander Missions +	44,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	39,95	s.o.	-
Stronghold ++	89,95*	-	-
Subwar 2050 +	99,95*	-	-
SWOTL +	89,95	129,95	-
Syndicate ++	89,95	i.V.	69,95
Syndicate Mission Disk ++	49,95*	-	39,95*
Take a Break : Pinball	79,95	-	-
Task Force 1942 +	99,95	-	-
Terminator : Rampage	99,95*	-	-
TFX +	89,95*	i.V.	79,95*
The Elder Scrolls 1 +	89,95*	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.
Tony Larussa Baseball 2 GOLD	99,95	-	-
Tornado +	89,95	-	79,95*
Tornado Missions 1 +	49,95*	-	i.V.
Turrican 3 ++	-	-	69,95*
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-1-Z Forge of Virtue +	49,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	89,95	-	-
Ultima 7-2-Z Silver Seed +	44,95	-	-

Rebel Assault

Starwars-Feeling wie im Kino. Ob im Jäger gegen die Imperial Walker oder im Lightsword-Duell mit Darth Vader, die mit Filmsequenzen geradezu vollgequetschte CD sorgt für Stimmung. Möge die Macht mit Euch sein...

CD-ROM 129,95* MAC-CD i.V. 3DO i.V.

	PC	CD	AMIGA
Ultima 8 Pagan +	94,95*	i.V.	-
Ultima Hexalogie 1-6	-	119,95	-
Ultima U1 + U2 Collection	-	129,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	89,95	-	-
Uridium 2 +	-	-	69,95
V for Victory 4	99,95	-	-
V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-	-
VTO Orlowski Poker ++	i.V.	-	-
Wall Street Manager ++	89,95	-	-
Walls of Rome	89,95*	-	-
Warlords 2	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95	-	74,95
Wing Commander 1 Academy +	74,95	-	-
Wing Commander 1 Deluxe +	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Wing Commander 2 Missions +	49,95	-	-
Winter Olympics +	79,95*	-	69,95*
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
Wolfpack 2	94,95*	-	-
Wonderdog +	-	-	69,95*
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions 1 Upgrade ++	59,95	-	-
X-Wing Missions 2 +	44,95*	-	-
Xenobots +	89,95	-	-
Zeppelin ++	89,95*	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Mechwarrior 2

Nie wieder Battletech-Center. Die Kampfkolosse des 3. Jahrtausends schlagen wieder zu. Diesmal ist der Fight auch per Modem oder Null-Modem möglich...

PC 99,95* CD-ROM i.V. MAC i.V. 3DO i.V.

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Civilization Strat. Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA 1 oder 2 (FanPro)	-	29,80
Elite 2 Guide	49,95*	39,95*
Falcon 3.0 Air + Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Maniac Mansion 2	-	25,00
Might & Magic 5	49,95	29,95
Privateer	59,95*	49,95*
Shadowcaster	49,95*	39,95*
Strike Commander	59,95	29,95*
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima 8	59,95*	39,95*
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S.	59,95	29,80

030/6946043

10.30 -18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

+++++ 3DO +++++ AMIGA +++++ PC · CD +++++ ATARI · ST +++++ SUPER · NES +++++ MEGA · DRIVE +++++ MEGA · CD +++++
+++++ MAC · CD +++++ PC +++++ CD 32 +++++ GAME · GEAR +++++ LYNX +++++ GAMEBOY +++++ BRETTSPIELE +++++
+++++ ROLLENSPIELE +++++ MANGA VIDEOS +++++ MAC +++++ JAGUAR +++++ LÖSUNGSBÜCHER +++++

Händleranfragen erwünscht!

Wollen auch Sie sich in einer expansiven Branche selbstständig machen und suchen nach einem starken Partner mit viel Erfahrung? Dann sind Sie bei uns richtig! Händlerpreislisten schicken wir gegen Vorlage eines Gewerbescheines zu. Fordern Sie schon heute unsere ausführlichen Preislisten an!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (3.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.



Die einzige 16-Bit Sound Karte mit 5 Sound Standards

+ WavePower

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows , Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.



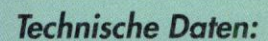
Diese Erweiterungskarte für die Sound Galaxy NX PRO 16, verleiht Ihrem PC alle Möglichkeiten eines professionellen Synthesizers. Aus bis zu 128 verschiedenen Instrumenten und bis zu 47 Schlagzeugen, lassen Sie ein ganzes Orchester in "Super CD-Qualität" entstehen.

Mit der optionalen Wave Power werden Ihre Multimediapräsentationen, Ihre Musikkompositionen sowie Ihre Unterhaltungs- und Anwendungsprogramme zum professionellen Ereignis.

Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker





Technische Daten:

- generell Midi kompatibel
- unterstützt 16 Midi Kanäle
- beinhaltet 4 MB Wave Dateien in 2 MB Rom

Fachhandelspreise + Anfragen nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation Handelsgesellschaft mbH
Hans-Böckler-Str. 29 · 73230 Kirchheim u. T.

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer



Wettbewerb

SAM & MAX

Gewinnt mit dem Chaos-Team *Sam & Max* ein heißbegehrtes Sammlerstück

Eigentlich wollten wir uns gar nicht von dem extrem edlen *Sam & Max*-Wandschmuck trennen. Immerhin gibt es von dem gigantisch großen *Sam & Max*-3-D-Reliefposter nur schlappe 500 Stück weltweit. Von diesem begehrten und kostbaren Sammlerobjekt könnt Ihr nun EINES gewinnen. Um Eure Wand mit *Sam & Max* zu schmücken, müßt Ihr nur ein paar kleine Fragen beantworten. Schreibt bis zum 01. Februar 1994, dem Einsendeschluß, Eure richtigen Antworten auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Sam & Max
85531 Haar bei München

1. Was ist Sam?

a. Eine Katze
b. Ein Hase
c. Ein Hund

2. Wodurch ist das Duo hauptsächlich in den USA bekannt geworden?

a. Durch TV-Talkshows
b. Durch Comichefte
c. Durch Radiosendungen

3. Wen suchen die beiden animalischen Cops in dem Computerspiel?

a. Einen Baseballschläger
b. Einen Bigfoot
c. Einen verschollenen Schatz

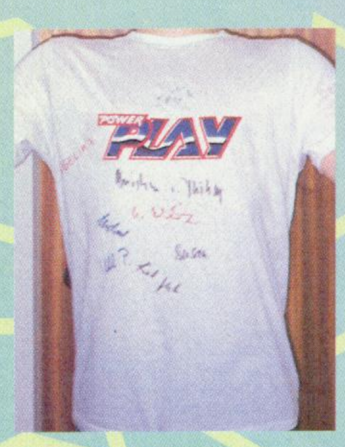
Der 1. Preis: Das geniale 3-D-Relief-Sam & Max-Poster der Marke extragroß

2. bis 10. Preis: Je 1 Computerspiel Sam & Max für den PC.

Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik sowie Angestellte des Live Clubs und des Art Departments sind natürlich ausgeschlossen.

POWER CHARTS

Wieder liegt die *POWER PLAY* druckfrisch in Euren Händen. Die drei persönlichen Top-Spiele eines Lesers werden wie immer auf diesen Seiten der *POWER PLAY* vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die Mitmach-Postkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein feines Computerspiel sowie ein famoses *POWER PLAY*-T-Shirt mit allen Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*



Das *POWER PLAY*-T-Shirt mit Autogrammen der Redaktionscrew und ein Spiel kann einer von Euch bald sein Eigen nennen.

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt POWER PLAY-Leser Michael Varcoulen aus Krefeld seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Michaels persönliche Hitliste:

1. Day of the Tentakel
2. Sam und Max
3. X-Wing



1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. Strike Commander	Origin
3. Eye of the Beholder 3	SSI
4. X-Wing	Lucasarts
5. Alone in the Dark	Infogrames
6. The 7th Guest	Virgin
7. Betrayal at Krondor	Dynamics
8. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic
9. Seal Team	Electronic Arts
10. Freddy Pharkas	Sierra

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



1. Gunship 2000	Microprose
2. Reach for the Skies	Virgin
3. Championship Manager 93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. The Chaos Engine	Renegade
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. World Class Cricket	Audiogenic
9. Flashback	Delphin Software
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Syndicate
2. Civilization
3. Desert Strike
4. The Chaos Engine
5. Dune 2

MS-DOS
1. X-Wing
2. Day of the Tentacle
3. Syndicate
4. Strike Commander
5. Indy 4

Super NES
1. Super Mario All Star
2. Starwing
3. Super Mario Kart
4. Mortal Kombat
5. Jurassic Park

Mega Drive
1. Jungle Strike
2. NHLPA Hockey
3. WWF Wrestlemania
4. Sonic
5. Ultimate Soccer

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Electronic Arts	4. Monat
2.	(5)	X-Wing	LucasArts	7. Monat
3.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	4. Monat
4.	(2)	Indy 4	LucasArts	15. Monat
5.	(6)	Civilization	Microprose	20. Monat
6.	(5)	Strike Commander	Origin	7. Monat
7.	(13)	Dune 2	Virgin	3. Monat
8.	(7)	History Line 1914-1918	Blue Byte	9. Monat
9.	(10)	Sensible Soccer	Renegade	13. Monat
10.	(12)	Monkey Island 2	LucasArts	21. Monat
11.	(–)	(indiziertes Spiel)	Electronic Arts	1. Monat
12.	(17)	Eishockey Manager	Software 2000	5. Monat
13.	(19)	The Chaos Engine	Renegade	5. Monat
14.	(8)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	23. Monat
15.	(11)	Comanche	Novalogic	9. Monat
16.	(9)	Formula One Grand Prix	Microprose	12. Monat
17.	(14)	Wing Commander 2	Origin	2. Monat
18.	(–)	Pinball Dreams	21. Century	1. Monat
19.	(–)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
20.	(–)	Populous	Electronic Arts	1. Monat

PENALTIES UNTER'M TANNENBAUM

Für AMIGA und PC

EiSHOCKEY MANAGER

LIMITED EDITION

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie an der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!

AMIGA

AMIGA

SOFTWARE 2000 Simulation

Limited Edition! Nur bis Ende Januar im Handel erhältlich.

Mit VHS-Videoband der Eishockey-Bundesliga-Saison 92/93

FEATURES

1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken • alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Torszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

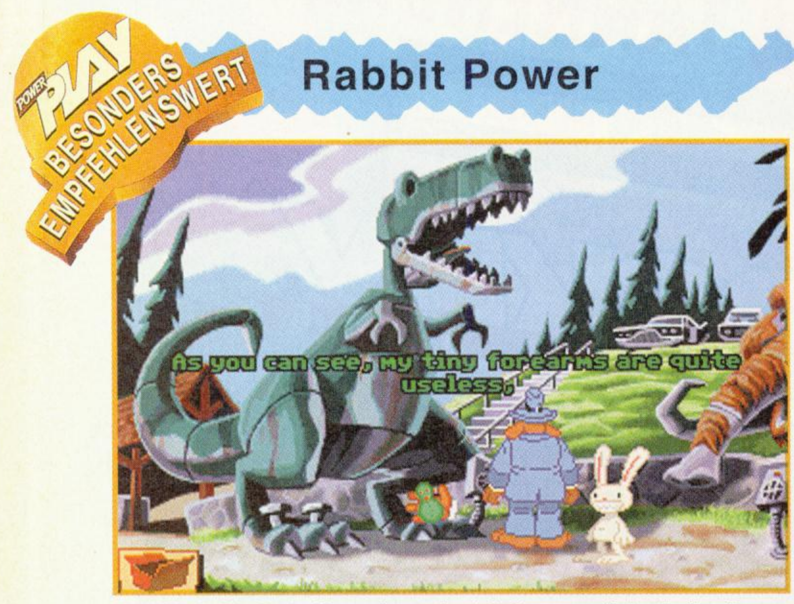


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Rabbit Power

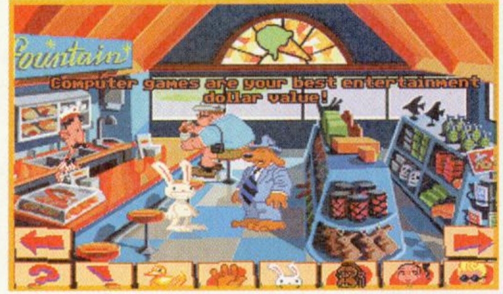


Dino-Park: Noch ein Ursaurier und wir bekommen Schreikrämpfe

SAM & MAX

Sam schob sich gerade einen seiner geliebten Dogbonies hinter die weichen Backen, als der Anruf vom Commissioner in unserer Absteige auflief. Ich spitzte meine Lauscher. Der Redeschwall von unserem Boß ist eine Bereicherung für jeden Wortschatz. Der Chef kennt Wörter, die man nicht mal auf der Mülldeponie zwischenlagern dürfte. Es war natürlich wieder die alte Leier: Die Dummbatze im Office setzen einen Fall frontal in den Sand, und unsereins holt dann die Kohlen aus dem Feuer. Quadratlatscher Sam schlürfte die Sprüche vom Alten ohne Mucks in sich rein. Ich war ganz Ohr. Zur Abwechslung ging's mal wieder um unseren alten Kumpel Bruno, seines Zeichens Yeti-Darsteller auf dem Rummel. Kann man tiefer sinken? Damit Ihr Euch ein Bild machen könnt: Bruno hat ungefähr den Intelligenzquotienten einer aufgebohrten Kokosnuß und auch so eine Visage. Normalerweise hätte kein Hahn danach gekräht, wenn Bruno die große Flatter macht. Nur leider hat er sich nicht nur seinen Lieblingsteddy unter den haarigen Arm geklemmt, sondern auch seine heimliche Perle Trixie. Wenn's um Mädels geht, dann sieht die Sache bekanntlich anders aus und wird in einer ganz anderen Preisklasse gespielt. Irgendjemandem hat Bruno damit das Herz gebrochen, irgendjemandem mit sehr großem Herzen und noch größerer Brieftasche. Die Brieftasche war offensichtlich groß genug, um sogar den Polizeichef aus seinem Büroschlaf zu schrecken. Mist und Yetis fallen bekanntlich beide nach unten und landen also irgendwann bei uns. Wir legten los.

Wer es unbedingt wissen will, mein Name ist Max. Ich bin der intellektuelle Kopf und Ausputzer der Detektivagentur *Sam & Max*. Ich und mein



Shop till you Drop: Ein zünftiges Hasengespräch dank Bildermenü

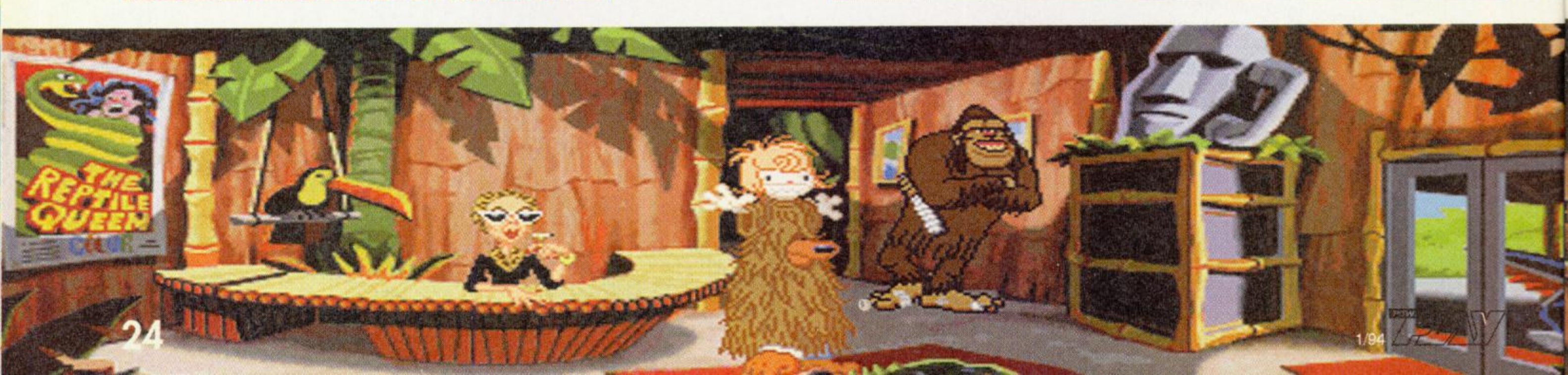
Super

Genial, brillant, Phantastisch: Mir gehen die Superlative aus. *Sam & Max* sind nicht von dieser Welt, sondern wurden direkt aus dem vorweihnachtlichen Computernirvana zu uns geschickt. Der himmlische Schneehase schlägt die Konkurrenz locker mit dem rechten Lauschelöffel und spurtet, nach meinem Geschmack, sogar an *Day of the Tentacle* vorbei. Was hier an Genreparodien, Anarchowitz und flockiger Spielkurzweil geboten wird, ist mir zuvor auf keinem Monitor begegnet. Man merkt auf Schritt und Tritt, daß Steve Purcell aus der alten Warner-Zeichentrick-Tradition um den genialen Tex Avery kommt. Dessen Daffy Duck hätte auch nicht chaotischer über die Leinwand toben können. Trotz allem karnevalistischen Jokus werden weiche bis harte, aber immer logische Rätselnüsse serviert, wie wir es von den Kaliforniern gewohnt sind. Selbst daß LucasArts meine geliebten Anklickverben wegrationalisiert hat, kann ich deshalb mit einer Träne im Knopfloch verzeihen. Hat sich also doch der Sierra Wechsel-Cursor durchgesetzt. Grafisch bewegen sich Hund und Hase auf höchstem Zeichentrickniveau. Der Soundtrack lädt zum lockeren Mitswingen ein. Leute kauft Euch dieses Spiel, es lohnt sich!



Super

In puncto Sprachwitz, Gag's pro Sekunde und purem Slapstick ist das animalische Chaotenteam ungeschlagene Spitze. Mit welcher Liebe zum Detail LucasArts das Hund und Hasenabenteuer auf Diskette bannte, beweisen die vielen Feinheiten, die zwar nicht unbedingt sein müßten, aber *Sam & Max* diesen unvergleichen Charme verleihen. Da ist beispielsweise die "Schwarzweiß"-Taste, mit der die Farben weggeblendet werden können und das Abenteuer plötzlich mit dem Flair eines alten Philippe Marlowe oder Sam Spade-Films über den Monitor flimmert. Die feschen Bonusspielchen wie *Car Bomb*, das Autorennen oder der Malblock sind nicht etwa billige Dreingabe, sondern halten die beiden Bigfoot-Jäger im besten Fall stundenlang von der eigentlichen Aufgabe ab (ist mir mit *Car Bomb* so gegangen). Neben diesen spritzigen Dreingaben bietet *Sam & Max* Adventurespaß in Reinkultur: Rassige, nicht zu leichte Puzzles, die mit viel Logik und einigem Nachdenken ohne Probleme zu knacken sind. Grafisch ist *Sam & Max* ein Gedicht, akustisch fegen die heißen Rhythmen jeden Zweifel an der hohen Soundwertung aus den Ohrwascheln.



Verspielt

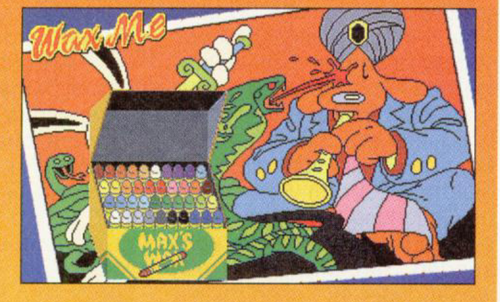
Hasen sind schnell, sehr schnell sogar. Hyperaktive Löffelträger spielen nicht nur Adventure, sondern simultan sechs andere Programme.



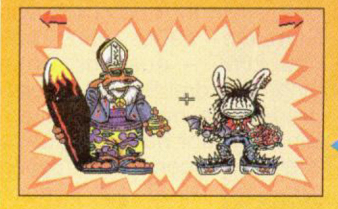
Wak-A-Rat. Der Alptraum eines jeden Greenpeace-Aktivisten. Süßen Ratten wird ein neuer Scheitel gezogen. Wer am besten hämmert, gewinnt.



Car Bomb. Schiffeversenken mit Kleinlastern, Taxis und Straßenkreuzern. Fiese Charaktere arbeiten mit Mega-Bombs oder schicken feindliches Sprengmaterial per Katapult zurück.



Wax Max Der junge Hasenfreund malt mit Wachsmalstiften sein Lieblingshorrorbild



Dress Up Wer auf Barbie und Ken steht, mag auch "Dress Up". Ihr zieht Eure Lieblingshelden an. Fungiert gleichzeitig als Kopierschutz.



Gator Golf Wem *Links 386 Pro* zu langweilig wird, der wählt Gator Golf. Der Parcours wird wahlweise mit Bällen oder Fischen bespielt.



Highway-Jumping Verkehrsschild-Hochsprung per Maus. Donnert Max ins Blech, gibt's Punkteabzug.



Virtual Reality: Sam macht eine metaphysisch-elektronische Erfahrung und zerstückelt einen Vektordrachen im Cyberspace

Kumpel arbeiten auf freier Basis für den New Yorker Polizeichef. Das heißt, immer wenn seine eigenen Trottel nicht mehr weiter wissen, treten wir in Aktion und klären die Lage. Obwohl wir in Amerika bekannt wie bunte Hunde und Hasen sind, werdet Ihr Krauts bisher wohl kaum etwas von uns gehört haben. Unser Vater, Steve Purcell, ist Comic-Zeichner und uns gab's bisher nur als Zeichnung. Bis dann irgendwann die Jungs von LucasArts an unserer Tür gekratzt haben und unbedingt ein Adventure aus uns machen wollten. Na ja, wir wollten den Jungs etwas unter die Arme greifen und Ihr seht ja selbst, wir sind ganz gut getroffen. Liegt wahrscheinlich daran, daß unser Papa Steve mitgewerkelt hat, am Programm. Ihr habt sicher schon alle mal ein LucasArts-Adventure gespielt und werdet Euch nun wundern, wie Sam und ich gesteuert werden, so ganz ohne Anklick-Verben. Kein Problem, läuft bei uns alles mit der Maus. Ein saftiger Klick und wir traben los. Wahlweise schnüffeln wir etwas genauer durch dunkle Ecken, sacken allerhand unnützes Zeug ein, werkeln mit Gegenständen oder ziehen irgendwelchen Heinis die Würmer aus der Nase. Einfach die Beißerchen aufgesperrt und Kumpel Computer stellt ein Auswahlmenü mit Reizbildern zur Verfügung. Das wahre Genie hält sich vornehm zurück, um auch den weniger Begabten das eine oder andere Erfolgserlebnis zu lassen. Deshalb laß ich auch die meiste Arbeit von meinem Kumpel Sam erledigen und trete nur bei Bedarf in Aktion. Ihr schiebt einfach mit der Maus meinen Luxuskörper in Position und ab geht's. Keine Bange Fans, ich bleibe Euch auch erhalten, wenn Sam gerade am Zug ist. Allerdings mache ich dann, was ich will und nicht, was Ihr wollt. Steve Purcell hat uns eine Landschaft gezeichnet, die teils scrollt und teils umgeklappt wird. Tuckern wir mit unserem Thunderbird durch die "US of A", dann lassen wir uns von Euch auf einer Straßenkarte dirigieren. Wunderbarerweise erscheinen neue Orte erst dann, wenn Ihr mal wieder ein Rätselchen gelöst habt. Für Leute, die nur kurze Zeit still auf ihrem Bürzel sitzen können, hat LucasArts ein paar Action-Spielchen in unser Programm eingebaut. Wer Genaueres wissen will, liest gefälligst Volkers Kasten. Ich werde mich jetzt in meine Künstlergarderobe zurückziehen und ein paar Möhrchen knabbern. That's All, Folks! *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold
MS-DOS 91%
Grafik: 83% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 2 MB RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, General Midi
Geplant für: CD ROM





Ton, Steine, Scherben

Großalarm: Ein Alien futtert ein paar Sims zum Frühstück

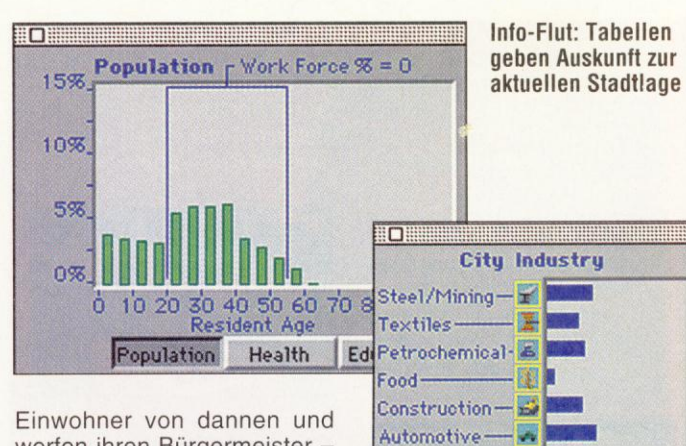
Sim City 2000

Das Konzept der Großstadt frißt ihre Kinder: Moderne Millionen-Metropolen schaffen mehr Probleme, als sie lösen. Die Versorgung mit Energie und Wasser eines solchen Betonmolochs hält eine ganze Abteilung von Logistikexperten auf Trab, steigende Kriminalitätsraten beschäftigen Heerscharen von Ordnungshütern. Schlagworte wie Abfallproblem, Luftverpestung, Straßenlärm und Verkehrsinfarkt treiben immer mehr Stadtbewohner aufs Land und den Bürgermeister eines urbanen Alptraums in den Suizid. Aber halt! Bevor der gestreßte Großstadt-Chef sich die letzte Kugel gibt, bietet ein digitaler Helfer eine Alternative zum überstürzten Rücktritt. Anstatt vorzeitig von der Bühne des Stadtplaners abzutreten, fummelt der Bürgermeister der 90er Jahre erst sein eigenes Utopia am Computer-Monitor zusammen, um dann die elektronisch gesammelte Erfahrungen in die Praxis umzusetzen. Der Schlüssel für den erfolgreichen Städteboß bietet Maxis Neuauflage des Kultklassikers *Sim City*. Im Zeitalter der "Plus", "Gold" und "DeLuxe"-Varianten älterer Computerspiele, nannten die Programmierer um *Sim City*-Erfinder Will Wright die neue Version kurzerhand *Sim City 2000*.

Das spielerische Grundprinzip von *Sim City 2000* ist identisch mit dem des Oldies. Als Bürgermeister müßt Ihr für den reibungslosen Verlauf des städtischen Lebens sorgen, die Metropole weiter ausbauen und einen stetigen Zustrom von Steuern zahlenden Einwohnern sichern. Seit Ihr auf dem richtigen Weg und errichtet eine Traummetropole mit glücklichen Bewohnern, werden es Euch die "Sims" mit ihrer Stimme und einem wahren Steuersegen danken. Baut Ihr Mist und bastelt eine Kommune, die eines New Yorker Slums würdig ist, ziehen die

Per Mausklick geben wir das Gelände zur Bebauung frei

Welches Kraftwerk darf's denn sein?

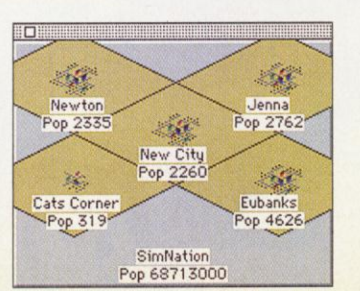


Info-Flut: Tabellen geben Auskunft zur aktuellen Stadtlage

Einwohner von dannen und werfen ihren Bürgermeister – also Euch – aus der Stadt. Für hoffnungsvolle Nachwuchs-Bürgermeister bietet *Sim City 2000* verschiedene Alternativen. Ihr greift auf vorgefertigte Szenarios zurück, in denen es bestimmte Aufgaben zu lösen gilt (beispielsweise muß eine Feuersbrunst gelöscht oder Verkehrsprobleme bewältigt werden), Ihr startet komplett neu, oder importiert kurzerhand eine alte *Sim City*-Stadt. Fangt Ihr völlig von vorne an, gibt es wiederum verschiedene Optionen. Ihr laßt wahlweise den Computer einen passenden Städtebauplatz entwerfen, oder Ihr kreiert mittels eingebautem Terrain-Editor einen eigenen Standort. Schon hier ist einer der größten Unterschiede zwischen *Sim City* und der neuen 2000-Variante zu sehen. Das Baugelände ist im Regelfall nicht flach wie ein Brett, sondern mit Hügeln und Tälern durchzogen. Außerdem ist das Spielfeld nicht mehr aus der Vogelperspektive, sondern einem isometrischen Blickwinkel zu sehen. Per Knopfdruck läßt sich das Gelände von allen vier Seiten und in drei Vergrößerungsstufen betrachten.

Habt Ihr Euch für einen geeigneten Standort entschieden, sucht Ihr Euch noch das Startjahr – 1900, 1950, 2000 und 2050 – aus und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach gewähltem Einstiegsjahr habt Ihr andere Kraftwerkstypen zur Verfügung (im Jahr 1900 gab's noch keine Kernkraftwerke), der Schwierigkeitsgrad beeinflußt Euer Startkapital. Sind alle Angaben komplett, steht Eurer Bauwut nichts mehr im Wege. Ähnlich wie beim Vorgänger sucht Ihr Euch aus einem Menü das gewünschte Bauwerk heraus und plaziert es auf der Landkarte. Allerdings bietet *Sim City 2000* hier eine ganze Reihe von Neuerungen. So lassen sich mehr als nur ein Industrie,- Geschäfts,- oder Wohnviertel auf einmal in die Landschaft setzen. Klickt Ihr auf ein Kartenfeld und haltet dann den Knopf gedrückt, könnt Ihr ein komplettes Areal zur Bebauung vorsehen. Das gleiche Prinzip funktioniert auch beim Verlegen von Stromleitungen, dem Bau von Bahnlinien oder Straßen. Apropos Straßen: Anstelle der einfachen Fahrbahnen aus *Sim City*, bietet *Sim City 2000* eine ganze Latte neuer Verkehrswege. Autobahnen, nebst Auffahrtrampen "verschönern" jetzt das Stadtbild, Busstationen und Bahnhöfe animieren die Bewohner zum

In welchem Stadtteil ist am meisten los? Die Karte gibt Auskunft.



Der kleine Bürgermeister

Auf Anhieb unterscheidet sich das Bau-Menü von Sim City 2000 kaum von dem des Vorgängers. Allerdings haben die meisten Menüoptionen versteckte Qualitäten. Quasi als "erste Hilfe" erklären wir Euch die wichtigsten Optionen in Kürze.

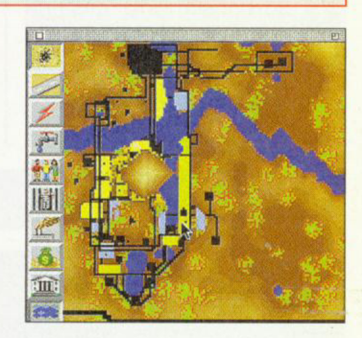




Argh! Ich weiß nicht wo mir der Kopf steht. In einem Stadtteil meiner Metropole ist die Wasserversorgung zusammengebrochen, in einem anderen sind just vor ein paar Minuten die Lichter ausgegangen – das frisch installierte Wasserkraftwerk liefert nicht genügend Saft. Mein powerstarkes Kernkraftwerk ist gestern in die Luft geflogen und hat die Hälfte der Stadt weggepustet. Die Bewohner des Industriegebietes meckern über verstopfte Straßen und Smog. Der Zoo ist noch ohne Verkehrsanbindung, die achtspurige Autobahn mitten in der City zusammenbrochen und das Steuersäckel wieder mal gnadenlos leergeräumt. Mit einem beherzten Klick auf das Katastrophenmenü radiere ich die städtebauliche Fehlleistung mit einer Feuersbrunst aus und beginne wieder von vorne. Auf den Punkt gebracht: *Sim City 2000* gehört zu den weihnachtlichen Pflichtprogrammen. Nicht nur das Will Wright & Co. das geniale *Sim City*-Spielprinzip unverwässert in die 90er gerettet haben. Auch die zahlreichen Zusatzoptionen haben es gewaltig in sich. Trotz der geballten Einstell,- und Menüvielfallt wirkt *Sim City 2000* keineswegs überladen oder ist gar zu kompliziert geworden. Zugegeben: Der moderne Bürgermeister hat erheblich mehr zu tun, muß mehr Sorgfalt walten lassen und mehr Informationen auswerten, als der *Sim City*-Kollege von vor fünf Jahren. Aber von Motivationsschwund oder Spielspaßtod ist rein gar nichts zu spüren. Im Gegenteil: Die reichhaltigen, cleveren und logischen Erweiterungen treiben den furiosen Bastelspaß in neue Höhen. Im Gegensatz zu vielen Software-Kollegen hat sich *Sim City 2000* den 2000-Zusatz redlich verdient.

Umsteigen, sogar U-Bahnen werden per Mausklick installiert. Hierzu wird auf eine spezielle Untergrundkarte der Stadt umgeblendet. Auf dieser Karte müssen die Wasserleitungen (und die U-Bahnen) für die Metropole verlegt werden. Die Wasserversorgung ist ebenso wichtig, wie der Anschluß ans Stromnetz. Einfache Leitungen stehen im Menüangebot einträchtig neben Wasserpumpen, Wassertürmen und sogar Kläranlagen. Ebenso neu im Angebot: Zusätzliche Gebäude, die das Leben in der Stadt angenehmer und sicherer machen sollen. Neben den bekannten Polizei-, und Feuerwehrstationen gilt's nun auch Krankenhäuser, Zoos, Vergnügungsparks und Gefängnisse zu bauen. Um in dem Gewusel der Stadt noch den statistischen Überblick zu behalten, fährt *Sim City 2000* mit einer ganzen Reihe von Informationsfenstern auf. Auf Schautafeln und Tabellen wird Euch gezeigt, wo die Luftverschmutzung am höchsten ist, welcher Stadtteil von Kriminalität heimgesucht wird, wo die Bevölkerung am schnellsten (und am langsamsten) wächst, wie die Altersstrultur Eurer Bevölkerung aussieht (z.B. 90% Rentner) wo Wasser oder Strom fehlt und eine neue Straßenkreuzung von Nöten wäre. Passiert etwas Besonderes, wie beispielsweise ein paar Unruhen vor dem Bürgermeisterhaus, erscheint eine Zeitung mit der passenden Schlagzeile.

Wem die Anspannung des "normalen" Häuslebauers nicht mehr ausreicht, schaltet im Katastrophenmenü zusätzlich ein paar Gemeinheiten ein, die nicht nur die Stadtbevölkerung in Aufregung versetzen, sondern auch den Bürgermeister fordern. So läßt sich die Bevölkerung mit einem Großfeuer oder einer Sturmflut in Panik versetzen. Wem seine eigene Konstruktion nicht mehr gefällt, aktiviert einen Feuersturm, läßt einen Vulkan ausbrechen, oder ein Alienraumschiff die Stadt dem Erdboden gleichmachen, um gleich danach mit dem Wiederaufbau zu beginnen. *mh*



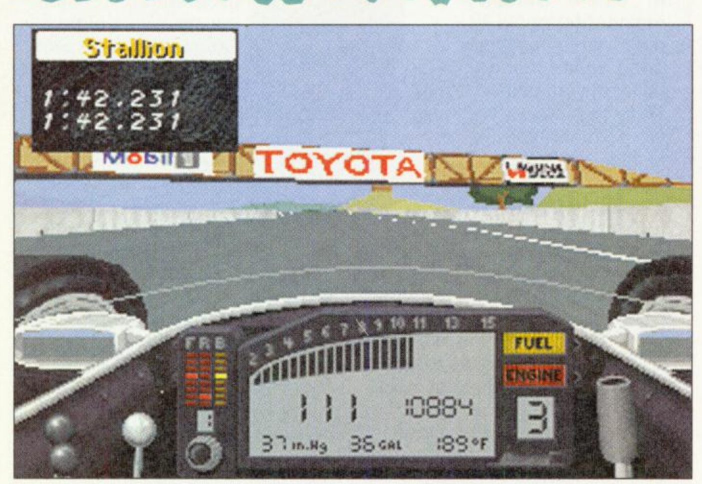
Auf Wunsch gibt´s eine Übersicht

Eine der neuen Katastrophen: Ein Vulkanausbruch mitten in der Stadt.

Alles im Lot: Die Metropole wächst und gedeiht.

Genre: Simulation/Strategie
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico
MAC 90%
Grafik: 72% Sound: 54%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 7.0, 4 MByte RAM
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS, Windows

Tage des Donners



Achtung Werbungsblock: An Brücken und Banden prangt so manches Firmenlogo



Das war knapp: Nur um Spoilerlänge wird *Indy Car Racing* von meinem Rennspielfavoriten *Formula 1 Grand Prix* geschlagen. Nur in puncto Optionsvielfalt zieht der Microprose-Renner noch an dem Virgin-Flitzer vorbei als erster über die Ziellinie. Technisch kratzt hingegen keiner mehr am Lack der *Indy Car Racing*-Renner. Seidenweich und ohne zu ruckeln, schiggern die Wagen auch in die engsten Kurven. Ein Leckerbissen sind die mit Textures überzogenen Wagen. Von der original Farbe des Flitzers, über den grellen Werbedruck, bis zum Schriftzug auf dem Reifen stimmt jedes Detail mit den "echten" Rennern überein. Erfreulich, daß die Designer das größte Manko des Vorgängers *Indy 500* beseitigten und statt einer einsamen Piste gleich acht Strecken mitliefern. Vier davon sind zwar "nur" schlichte Ovalpisten, aber für den gehobenen Raser-Anspruch sorgen kurvenreiche Stadtstrecken wie Toronto. Etwas gelitten hat meiner Meinung nach die grandiose *Indy 500*-Geräuschkulisse, die digitalisierten Effekten weichen mußte.

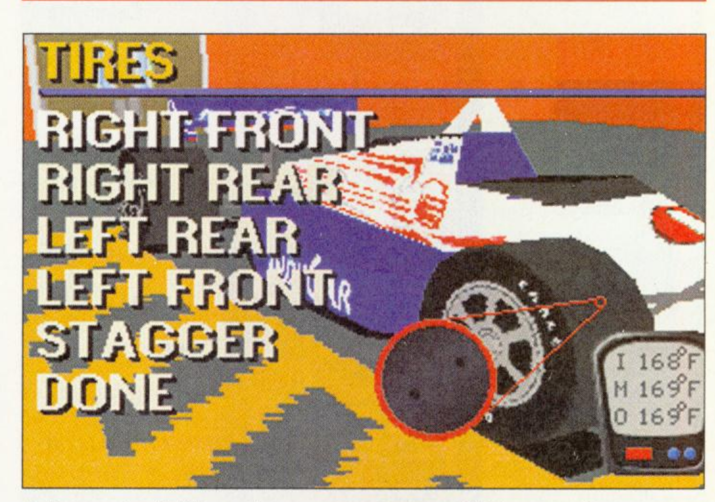
Indy Car Racing

Autorennen sind groß in Mode. In Zeiten wo auf Autobahnen der Super-Stau herrscht, Tempolimits und Radarfallen den Geschwindigkeitsrausch schon im Ansatz ausbremsen, bleibt dem notorischen Bleifuß-Fan nur noch der wehmütige Blick auf professionelle Berufsraser. Neben der Formel 1 erfreut sich ein weiterer Rennzirkus, das *Indy Car Racing*, ungebrochener Beliebtheit. Die Macher des Rennoldies *Indy 500* legten sich die letzten zwei Jahre ins Zeug, um das amerikanische Rennspektaktel realistisch für den PC umzusetzen.

Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen schmucken Flitzer aus, bestückt diesen mit einem Wunschmotor und entscheidet Euch für ein einzelnes Rennen, einige Testrunden zum Eingewöhnen oder gleich die komplette Championship-Saison.

Der *Indy*-Factor: Im Replay schauen wir uns die Unfälle nochmal an.

Kleines Bild: Freie Fahrt für freie Raser



Reifenwechsel: Wir suchen uns einen neuen Slick aus und kontrollieren die Temperatur

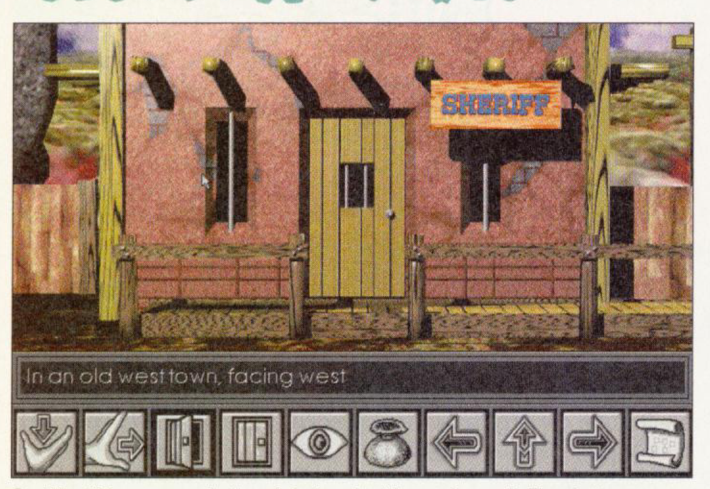
Wollt Ihr nur ein paar Runden drehen, habt Ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Pisten – diese lassen sich übrigens, je nach vorhandenem Festplattenplatz, individuell installieren. Per Menü stellt Ihr die aktuelle Länge des Rennens ein. Da in *Indy Car Racing* in Echtzeit um die Kurven geflitzt wird, kann ein Rennen in der 100%-Variante schon ein paar Stündchen dauern. Vor und während des Rennens lassen sich beim Boxenstop Veränderungen am Wagen vornehmen. Ihr stellt die Härte der Stoßdämpfer ein, verändert den Andruckwinkel des Front- und Heckspoilers, laßt neue Reifen (bei regennasser Fahrbahn) aufziehen und tankt nach. *mh*



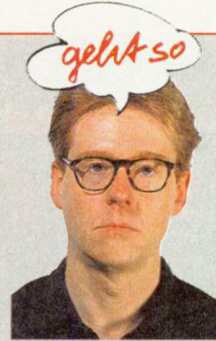
Die Kamera beweist's: Wir drängeln uns mit quietschenden Reifen in der Kurve elegant am Vordermann vorbei

Genre: Rennspiel
Hersteller: Virgin/Papyrus
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin
MS-DOS 85%
Grafik: 80% Sound: 79%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, Min. 4 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, GM, Joysticks
Geplant für: –

Zeitlupe



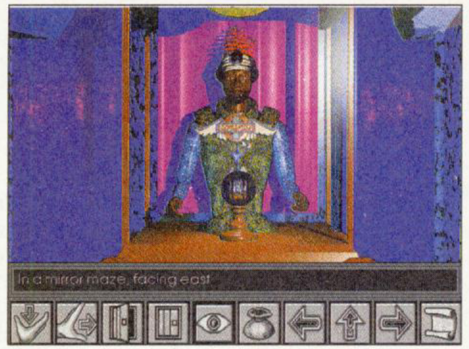
Go West! Im neunzehnten Jahrhundert besuchen wir Tombstone



Was für ein edles Programm. Der phantastische Soundtrack ist eine Mischung aus David Sylvian und Gustav Mahler, die Grafik könnte eine surrealistische Gemeinschaftsproduktion von Magritte, de Chirico und Marcel Duchamps sein. Was stört bei diesem Programm sind die konventionellen Denksportaufgaben, die wir schon bei *The 7th Guest* in besserer Qualität gelöst haben und die uns nur aus der meditativen Versenkung aufschrecken. Das dritte Schieberätsel im dritten CD-ROM Programm wirkt nur noch ermüdend. Genauso schnarchig werden, trotz "Double speed"-Laufwerk, die Gemälde nachgeladen. Ein Spaziergang durch mehrere Räume wird so zu einer langwierigen Angelegenheit. Also: Akustisch und Visuelle fast genial, spielerisch leider nur Durchschnitt.

Labyrinth of Time

Zäh sind sie, die alten Griechen. Dabei sollte man annehmen, daß nach über 2000 Jahren auch ein Sagenkönig genug hat von der Schwere des irdischen Daseins und in Frieden zu seinen Altvorderen eingeht. Weit gefehlt: König Minos von Kreta rotiert im Sarkophag und will zurück in die Welt. Da der griechische Motz mit Labyrinthen aller Art bereits einschlägige Erfahrung gemacht hat (siehe Kasten), wird kurzerhand ein Dimensionen überspannender Irrgarten in Auftrag gegeben. Ist das metaphysische Gebäude erstmal fertig, wird Kanzler Kohl abgewählt und König Minos zieht in den Bundestag ein. Als aufrechter Demokrat können wir das nicht zulassen und beamen uns kurzerhand, mittels Dimensionsspalte, in Minos Edellabyrinth. Dort knacken wir alls dann alle Rätsel, verriegeln alle Türen und stellen zuletzt die Dimensionsmaschine wieder ab.



Zukunftsaussichten: Zwei Groschen für Deine Gedanken

Labyrinth of Time bietet die seltsame Welt aus unserer Perspektive. Wie es sich für ein CD-ROM-Spiel gehört, wird jede der über 1800 Grafiken von der Disk nachgeladen. Wir bewegen uns dabei schrittweise durch die Zeit. Für besonders wichtige Gegenstände gibt's ein extra Bildchen.

Werden wir aktiv, das heißt, wir öffnen Türen oder drücken auf Knöpfe, dann hilft eine kleine Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand weiter. Damit wir uns nicht allzusehr verlaufen, darf natürlich eine magische Karte nicht fehlen, die automatisch unsere Fortschritte mitzeichnet. Minos Labyrinth ist in mehrere Zeitzonen unterteilt, die Zugänge sind jeweils durch Denksportaufgaben verriegelt. *vw*





Die fliegende Stadt ist das Ziel aller Wünsche

Sagenhaft

Ein schlimmer Finger, der gute Minos. Erst sorgte er als König von Kreta für Unruhe, nach seinem Ableben spielte er sich als Richter der Toten in der Unterwelt auf. So ein Ego kommt natürlich nicht von ungefähr und wurde dem Knaben schon in die Wiege gelegt. Die Mama ist Halbgöttin Europa, Papa ist niemand geringerer als Göttervater Zeus, der in der Gestalt eines weißen Stiers Klein-Minos gezeugt hat – seltsame Sitten bei den alten Griechen. Mit der Hilfe von Meeresgott Poseidon wird Minos also König und läßt sodann von Erfinderich Daedalus ein Hauslabyrinth errichten. In diesem Irrgarten treibt übrigens für längere Zeit das Stiermonster Minotaurus sein Unwesen, bevor Held Theseus ihm den Hals umdreht und dabei diverse Jungfrauen rettet.

Man sieht, es muß nicht immer Tolkien sein, auch die griechische Mythologie hat einiges an Aktion zu bieten.

Genre: Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

CD-ROM 58%

Grafik: 73% Sound: 81%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 2 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, SVGA
Geplant für: –

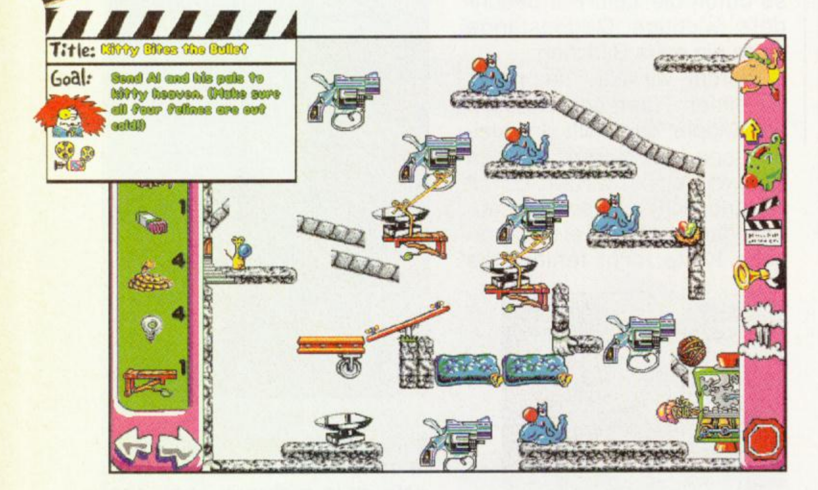
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

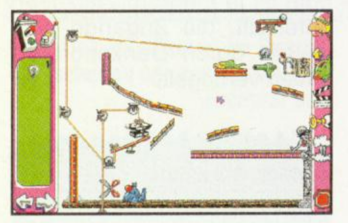
Dick und Doof



Schrill: Hier sind hundert Level im fast freien Angebot

Incredible Toons





Weg mit den Kilrathis: Kater Al im Angesicht des Comic-Todes

Das Käserätsel: Wie kommt Sid zum Camembert und Al zur Beule?

Blaukater Al ist der Colonel Ghadafi der Comic-Welt, der Hussein unter den Miezen. Das feiste Katzentier gibt sich nicht etwa mit der einen oder anderen grauen Feldmaus zufrieden, Al pult sich schon zum Frühstück wenig kalorienbewußt süße, hellgelbe Zeichentrickmäuse aus dem Eckzahn. Soviel faule Gemeinheit muß natürlich bestraft werden. Lieblingsgegner Sid, besagte Gelbmaus, setzt deshalb Himmel und Hölle in Bewegung, um Al in einen möglichst kalten Aggregat-Zustand zu versetzen. Wie üblich in der wunderbaren Welt des Zeichentricks gehts dabei gewaltig ruppig zu. Al wird von Pianos plattgedrückt, mit Eiern beworfen, fällt aus dem Bild, flüchtet vor garstigen Revolverkugeln, wird gesprengt und mit Nadeln gepiekst – der kranken Phantasie sind dabei fast keine Grenzen gesetzt.

Auslöser dieser knallbunten Metzelei ist niemand anderes als der skrupelose Spieler, der Sid und Al aufeinanderhetzt. Angerührt hat das Comic-Meucheln,die kreative Dynamix Crew um Firmenchef Jeff Tunnel persönlich. Tunnel hat ja bekanntlich schon mit *The Incredible Machine* einen Knobel-Spitzenhit hingelegt, was lag also näher als noch einen draufzulegen. Man erinnere sich: *The Incredible Machine* stellte uns ca. 40 Bastelutensilien zur freien Verfügung, mit deren Hilfe wir pro Level jeweils eine Kettenreaktions-Machine bauen durften.

Incredible Toons arbeitet nach dem gleichen Prinzip, nur das wir diesmal in die Welt der abgedrehten Zeichentrickrealität entführt werden, was dem Programm einen ganz anderen Kick gibt. Hauptdarsteller in jedem Level Sid und Al, die sich entweder gegenseitig umbringen, den versteckten Ausgang erreichen oder etwas zu futtern besorgen müssen. An weiterem Comic-Personal tritt auf: Bik Dragon, ein grüner Minimaldrache, der bei Berührung losfackelt, eine lila Elefantenkuh mit Angst vor Mäusen und unstillbarem Hunger auf Erdnüsse und Hildegard das Huhn, das auf Befehl Eier legt. Neben diesen tierischen Einwohnern, hält *Incredible Toons* jede Menge anderes Unsinnsbaumaterial bereit. Unter anderem im Angebot: Klaviere, Bomben, Haarföhns, Lupen, Katapulte, Teekannen, Luftmatratzen, Käse, Wippen, Seile, Gummibänder, Kaugummi, Bananenschalen, Scheren, Staubsauger und Raketen. Alles in allem dürfen wir in gut sechzig Gegenständen und Figuren schwelgen und mit diesem Material unsere Machinen bauen.

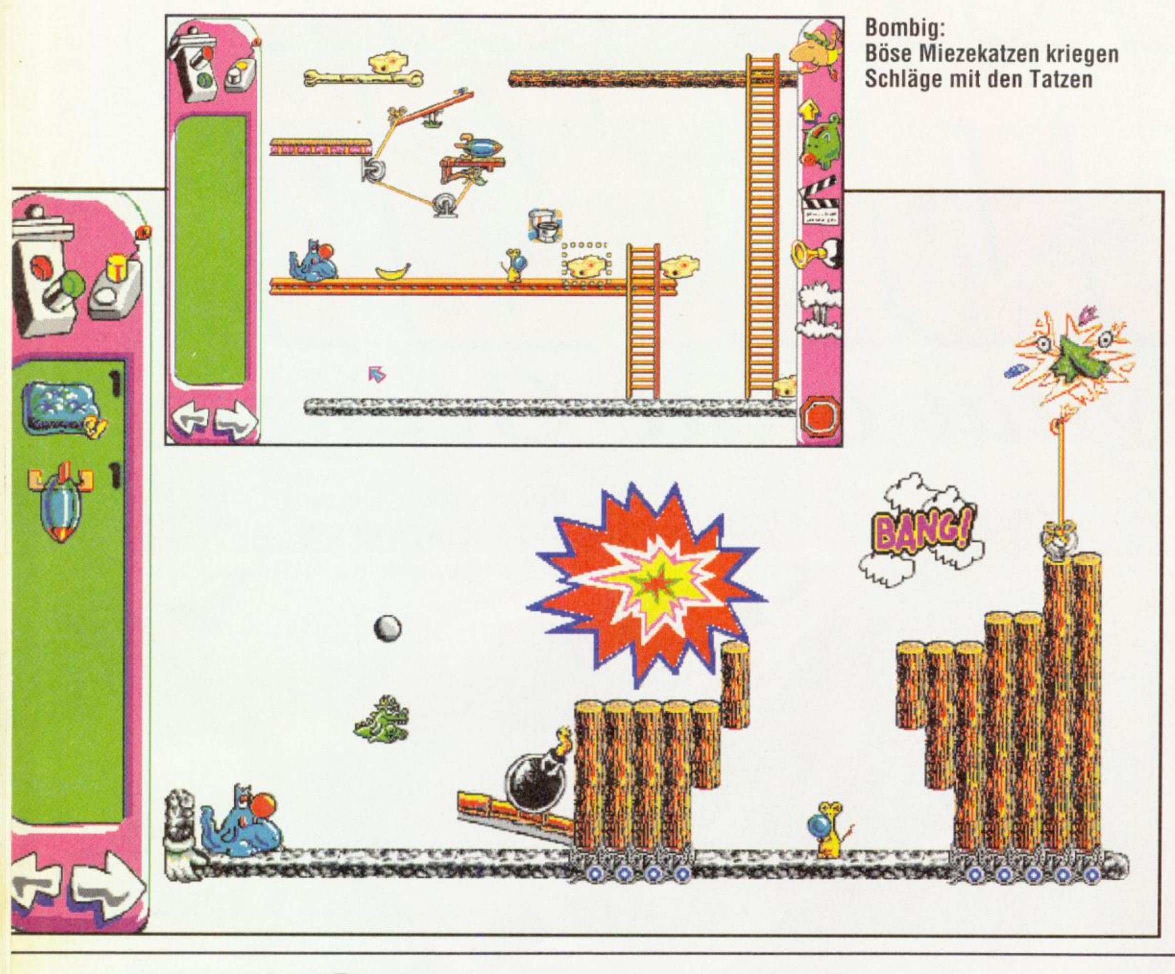
Insgesamt stehen 100 Level, aufgeteilt in vier Schwierigkeitsstufen, bereit. Die ersten 15 Rätsel pro Stufe sind jeweils frei zugänglich, den





super

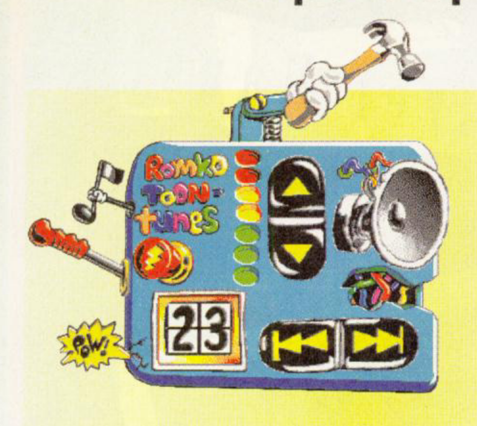
Rumms – Und wieder zerlegt es Kater Al in seine sämtlichen Bestandteile. Doch keine Bange, im nächsten Level drehen wir den Spieß um und jagen Maus Sid in die ewigen Jagdgründe. Kurzum: Kein anderes Denkspiel ist so witzig wie *Incredible Toons*. Ist ja auch logisch, das nichts schiefgehen kann, wenn der Meister selbst Hand anlegt. Unter Jeff Tunnels Führung ist *Incredible Toons* zu einem Comic-Spitzenprodukt geworden, das lachtechnisch die gesammte Konkurrenz aus dem Haus treibt. Spielerisch bewegen wir uns mit Kater und Maus auf dem selben hohen Niveau, wie beim Vorgänger *The Incredible Machine*. Durch ein ausgereiftes, knallwitziges Tutorial werden Rätselmäuse problemlos in alle Spielmechanismen eingeführt, danach wird reichlich anspruchsvolles Puzzlematerial geboten. Eine Klasse für sich ist wieder mal der Soundtrack. Dreißig furiose Fanfaren blasen garantiert jede Trübsal aus dem Schädel. Das ideale Weihnachtsgeschenk für Katzenfreaks und Freunde von Spielen mit Knalleffekt und Witz.



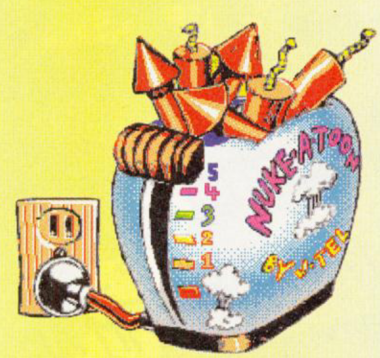
Bombig: Böse Miezekatzen kriegen Schläge mit den Tatzen

Rest gibt's erst, wenn alle Level gelöst sind. Für ganz Harte hält das Programm noch einmal zehn Wahnsinnslevel ganz zum Schluß bereit. Jedes gelöste Puzzel wird automatisch abgespeichert. Wie im hochgelobten Vorgänger bietet uns auch *Incredible Toons* pro Level eine unfertige Maschine, die es mit dem vorgegebenen Material fertigzustellen gilt. So müssen wir zum Beispiel die Rasselbande mit Käse und Fisch versorgen, eine besonders gemeine Mausefalle bauen oder Al vor dem sicheren Tod auf einem Nagelbrett retten. Die Ersatzteile werden in einem Menü am linken Bildschirmrand bereitgehalten und von uns mittels Maus eingebaut. Gemeinerweise schiebt man uns in späteren Levels auch völlig nutzlose Gegenstände unter, die nur zur allgemeinen Verwirrung beitragen, aber nichts mit dem eigentlichen Puzzel zu tun haben.

Bang – Boom – Kazong – Zoom – Flash – Rattazong – Woosh . . .



Jukebox: Freie Musikwahl dank Toon-O-Matic



Nuke-A-Toon: Wer die falschen Elemente einbaut, kann sie so wieder vom Bildschirm entfernen



Hallo Freizeit: Wer will nach so einem Spiel schon zurück in die Wirklichkeit?

Jedes Puzzelteil wird mit der Maus plaziert und für die betreffende Machine eingerichtet. Das heißt, über ein kleines Icon-System werden Gegenstände gedreht, langgezogen oder gestaucht. So könnt Ihr zum Beispiel eine Leiter auf beliebige Größe verlängern.

Für zusätzliche Verwirrung sorgen sieben Elemente, die vom Knobelkönig vor Start des Spiels programmiert werden. So kann man festlegen, wie viele Eier Hildegard das Huhn legt und andern auf den Kopf fallen läßt, wie oft die Pistole losdonnert oder wieviele Steine vom Katapult durch die Gegend geschossen werden. Zusätzlich stehen einige Timer zur Verfügung, die nach Ablauf eines zuvor eingestellten Zeitraumes eine Aktion ausführen.

Mit dieser Methode kann man zum Beispiel Zeitbomben basteln oder Al erst mit einiger Verzögerung einen Felsbrocken auf die Rübe donnern lassen. Wie im Vorgänger treffen wir wieder auf unterschiedliche Mauerteile, die jetzt auch noch über verschiedene Rutscheigenschaften und Reibungswiderstände verfügen. Wer alle hundert Level geknackt hat, wird trotzdem nicht arbeitslos. Wie im Vorgänger, wird auch bei *Incredible Machine* ein Editor geboten, mit dem wir unsere eigenen Höllenmaschinen basteln, abspeichern und anderen Toons unterjubeln können. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra/Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 89%

Grafik: 66% Sound: 87%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 2MB RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –

super

Ascon hat sich ein hohes Ziel gesetzt und es doch nur annähernd erreicht: Der State-of-the-Art-Manager von Software 2000 wurde, trotz seines Alters, nicht gänzlich übertroffen. Zwar glänzt *Anstoß* mit einer Vielzahl neuer Ideen, doch den entscheidenden Kick vermissen wir. So dürfen wir zum Beispiel endlich mit den Medien zusammenarbeiten und Interviews geben oder uns über gemeine Zeitungsartikel ärgern. Auch die zahlreichen Witze und die wunderhübschen Animationssequenzen während der Spiele halten den Pixeltrainer bei Laune. In Sachen Realitätsnähe, Statistik und Spieltiefe hat man bei Ascon ebenfalls gründlich die Hausaufgaben gemacht – was mir jedoch abgeht, ist eine Wahl der Spielmodi. So beginnen wir grundsätzlich in der Bundesliga und haben dadurch nicht die Möglichkeit, uns *Bundesliga-Manager*-like durch die Ligen nach ganz oben zu arbeiten. Ade, ihr spannenden Auf- und Abstiegskämpfe. Auch die Benutzerführung gibt sich eher trist: Benutzerfreundliche Buttons vermissen wir genauso schmerzlich, wie übersichtliche Menüs. Ansonsten bietet *Anstoß* allen Manager-Fans neuen Spielstoff und endlich auch eine grafisch aufgepeppte Strategiekickerei.



Platz an der ...nne: Unser ...dion will stetig ...sgebaut und ...pflegt werden



Absicht? Aus dem ...serstadion wurde ...as Wasserstadion

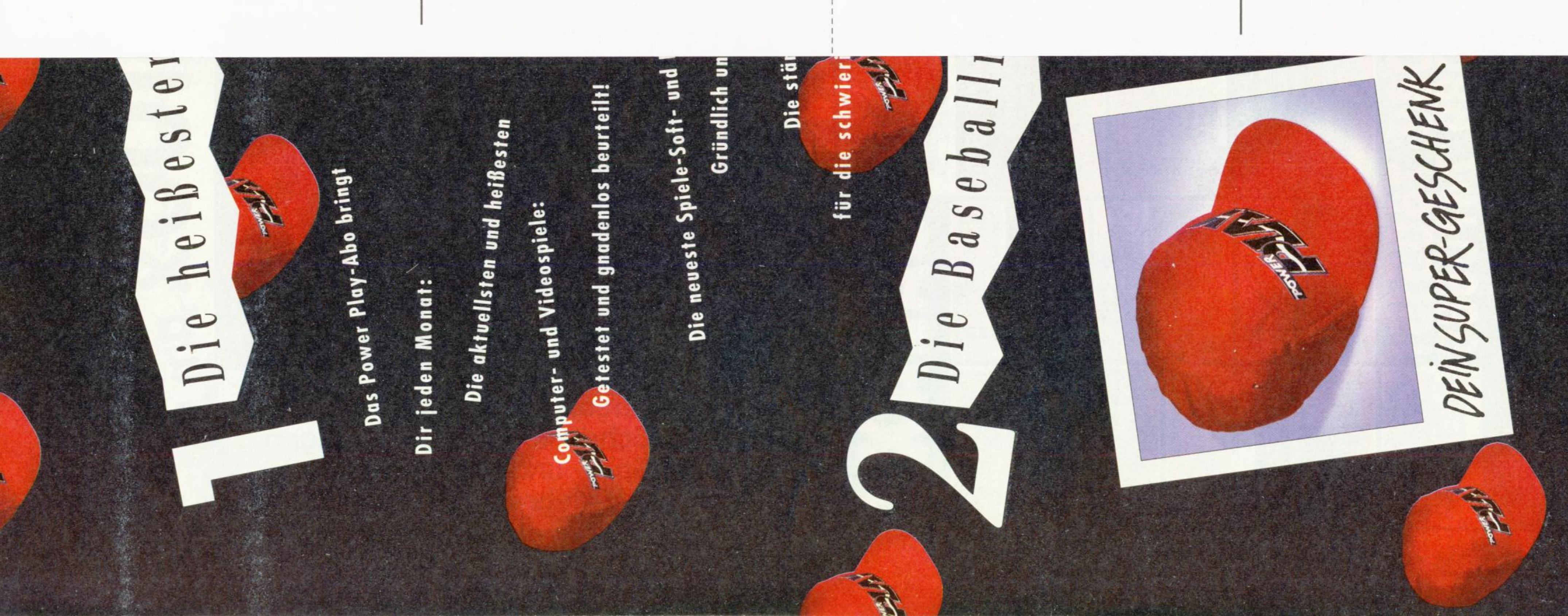
...ger gehört, haben alle Spie... individuelle Leistungswerte, ... je nach Training aufge...opt werden dürfen. Trai...gslager oder Seminare tun ... übriges zu einer künftigen ...istermannschaft.

...Ähnlich wie im *Bundesliga ...nager*, laufen die Ligaspiele ...tomatisch ab. Ihr dürft dabei ... grobe Taktik Eurer Mannen ...stellen und bewundert bei ...darf spektakuläre Torsze...n. Auch in Sachen Statistik ...t *Anstoß* seine Hausaufga...n gemacht: umfangreiche ...anzen, Torjägerlisten und ...bellen ergötzen den Zahlen...ak. Wer will, darf natürlich ...erzeit abspeichern. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Ascon
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

AMIGA 1200 80%

Grafik: 67% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: AGA-Chipsatz
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: Amiga, MS-DOS



POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

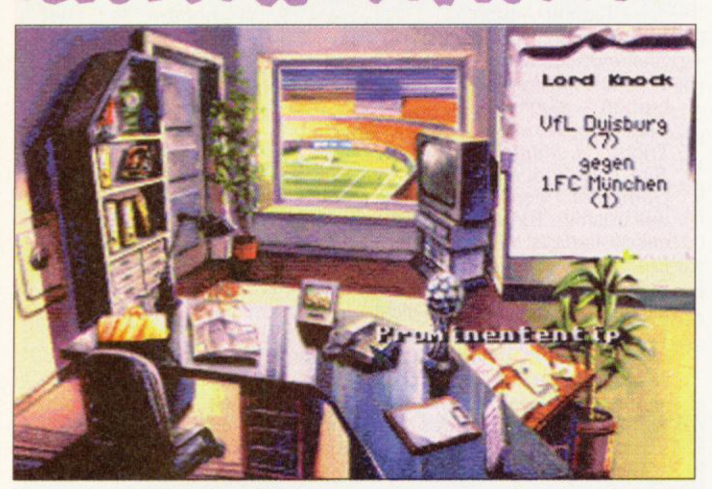
Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

Abpfiff



Heimspiel für Christian: Wir holen uns besser den Rat eines Promis

Anstoß

Fußballmanager gibt es, dank der europäischen Lederliebe, in allen Variationen. Vor allem die Briten schleudern einen Manager nach dem anderen auf den Markt. Dabei erreichen diese Spiele selten die Professionalität und Qualität eines *Bundesliga Manager Professional*. Echte Konkurrenz für Software 2000 muß wohl aus dem eigenen Land kommen; und so setzten sich *Patrizier*-Macher Holger Flöttmann und Kumpel Gerald Köhler von Ascon an einen Fußballmanager, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll.

Ziel in *Anstoß* ist es, als Trainer-Manager-Zwitter einer Bundesligamannschaft fleißig Ruhm zu ernten, um letztendlich im Nationaltrainersessel zu landen. Dazu klickt Ihr Euch via Maus durch die genretypischen Menüs: Die Mannschaft will gut trainiert und hübsch aufgestellt sein, das Bankkonto sehnt sich nach Sponsoren, das Stadium nach einer vollelektronischen Anzeige und die Spieler nach mehr Geld und fetten Prämien. Mit bis zu drei Kumpels tretet Ihr nun in den harten Kampf um die deutsche Meisterschaft, freut Euch über UEFA-Cup-Spiele und sorgt Euch um die ständig mageren Finanzen. Wie es sich für einen ordentlichen Fußballmanager gehört, haben alle Spieler individuelle Leistungswerte, die je nach Training aufgepeppt werden dürfen. Trainingslager oder Seminare tun ihr übriges zu einer künftigen Meistermannschaft.

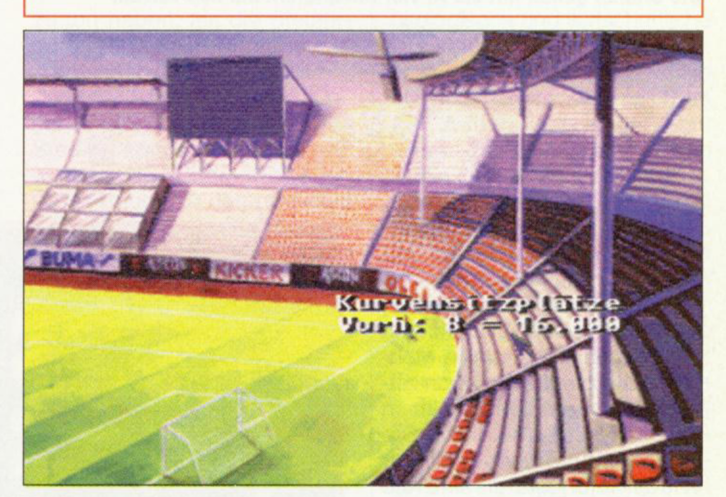
Ähnlich wie im *Bundesliga Manager*, laufen die Ligaspiele automatisch ab. Ihr dürft dabei die grobe Taktik Eurer Mannen einstellen und bewundert bei Bedarf spektakuläre Torszenen. Auch in Sachen Statistik hat *Anstoß* seine Hausaufgaben gemacht: umfangreiche Bilanzen, Torjägerlisten und Tabellen ergötzen den Zahlenfreak. Wer will, darf natürlich jederzeit abspeichern. *kn*



Wechseljahre: Wen nehmen wir vom Platz? Die eigene Trainerbank darf jederzeit aufgerufen werden.

super

Ascon hat sich ein hohes Ziel gesetzt und es doch nur annähernd erreicht: Der State-of-the-Art-Manager von Software 2000 wurde, trotz seines Alters, nicht gänzlich übertroffen. Zwar glänzt *Anstoß* mit einer Vielzahl neuer Ideen, doch den entscheidenden Kick vermissen wir. So dürfen wir zum Beispiel endlich mit den Medien zusammenarbeiten und Interviews geben oder uns über gemeine Zeitungsartikel ärgern. Auch die zahlreichen Witze und die wunderhübschen Animationssequenzen während der Spiele halten den Pixeltrainer bei Laune. In Sachen Realitätsnähe, Statistik und Spieltiefe hat man bei Ascon ebenfalls gründlich die Hausaufgaben gemacht – was mir jedoch abgeht, ist eine Wahl der Spielmodi. So beginnen wir grundsätzlich in der Bundesliga und haben dadurch nicht die Möglichkeit, uns *Bundesliga-Manager*-like durch die Ligen nach ganz oben zu arbeiten. Ade, ihr spannenden Auf- und Abstiegskämpfe. Auch die Benutzerführung gibt sich eher trist: Benutzerfreundliche Buttons vermissen wir genauso schmerzlich, wie übersichtliche Menüs. Ansonsten bietet *Anstoß* allen Manager-Fans neuen Spielstoff und endlich auch eine grafisch aufgepeppte Strategiekickerei.



Ein Platz an der Sonne: Unser Stadion will stetig ausgebaut und gepflegt werden



Absicht? Aus dem Weserstadion wurde das Wasserstadion

Genre: Strategie	
Hersteller: Ascon	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
AMIGA 1200	**80%**
Grafik: 67%	Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: AGA-Chipsatz	
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte	
Geplant für: Amiga, MS-DOS	

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Völkerwanderung



Die Siedler gehen mit bis zu vier Mitspielern auf das Terrain

Super

Wenn sich die Siedler-Testredakteure Knut und Christian an den Siedler-Amiga zurückziehen, runzelt Chefredakteur Michael schon die Augenbrauen – doch *Die Siedler* fordern ihren Tribut. *Lemmings*, *Sim City* und *Little Computer People* – der positive Extrakt der Kultspiele wird im neuen Siedlergewand vereinigt. Die Simulation ist erstaunlich komplex: Der Spieler muß sich nicht nur um einzelne Aktionen kümmern, sondern einen ganzen wirtschaftlichen und ökologischen Kreislauf beackern. Einmal in den Bann der Siedler geraten, kann man sich nur schwer von seinen kleinen Freunden trennen. Hat man schließlich seine Siedler-Kolonie halbwegs im Griff, geht der Streit mit zänkischen Nachbarn los, der meist in wilden Ritteraufereien endet. Auf diese Art und Weise lassen *Die Siedler* dem Spieler eigentlich kaum Zeit zum Luftholen und stellen in jeder Spielphase neue Aufgaben. Hat man das erste Schlachtfeld gemeistert, stehen weitere vorgefertigte Missionen, das Spiel gegen einen Freund oder eine selbst gestellte Landschaft an. Ein Programm, das man sich mit ruhigem Gewissen unter den Weihnachtsbaum legen (lassen) kann: gewaltfrei, intelligent, technisch perfekt und komplex –es gibt Spiele, die einfach genial sind: *Die Siedler* zählen mit Sicherheit dazu!

Die Siedler

Vor würdigen und unwürdigen Nachfolgespielen kann man sich kaum retten: Die Pacman-Tetrisvariante, der 24ste Weihnachtslemming oder die achte ultimative Monsterplättorgie lassen auch abgebrühte Computerspieler in den Joystick beißen. Die eigentliche Ursache dieser Wiederholungstäter sind die fehlenden Spielideen. Ausnahmen bestätigen die Regel, denn nach Jeff Tunnel's *Incredible Maschine* durchbricht die Mühlheimer Firma Blue Byte das Spielekoma: Volker Wertig ließ seinem Amiga keine Ruhe und setzte *Die Siedler* ins Leben. Mit Elementen aus *Lemmings*, *Sim City*, *Populous* und dem C-64er-Klassiker *Little Computer People* braute Volker eine innovative Spielemixtur, die sich gewaschen hat.

Dem Spieler wird ein ganz kleines, aber flinkes Völkchen anvertraut: *Die Siedler*. Von menschlicher Hand geführt, wird das quirlige Völkchen inmitten einer rauhen Wildnis aus unüberwindlichen Bergen, azurblauen Seen, staubtrockenen Wüsten und fliegengrünen Wiesen dem Schicksal überlassen. Auf einer in alle Richtungen parallaxenden Wiese kann der Spieler sich ein nettes Örtchen suchen und sich in den grünen Ländereien niederlassen. Dies ist gar nicht so einfach, denn die verwöhnte Siedlerbande stellt hohe Ansprüche: Sie wollen frischen Fisch, knuspriges Brot und vielleicht noch eiserne Stricknadeln. Es muß also eine Gegend her, die alle Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wiesen und Felder bietet. Ist das gesuchte Plätzchen gefunden, geht es mit einem Populous-ähnlichen Berg-Kursor an den Schloßbau. Während das Schloß in der himmlischen Landschaft materialisiert, kann sich der Spieler schon Gedanken zum



Komplexer geht's nimmer: Tabellen und Diagramme geben dem Spieler den nötigen Überblick



Windmühlen, Sägewerk und Holzfäller – bei den Siedlern tobt das pure Leben






Der Weg zum Ruhm: ein schönes Fleckchen Erde – das Siedlerschloß – der Bau der ersten Siedlerhütte – Bauplatzreservierung mit Fähnchen

weiteren Ausbau seines Gebietes machen. Denn der Einzugsbereich des Schlosses begrenzt sich auf ein abgestecktes Gebiet: Expandieren können *Die Siedler* nur durch ein neues Schloß oder eine zackige Zugbrückenburg in Mauernähe. Aus den begrenzten Ressourcen des Hauptquartierschlosses hat der Spieler eine kleine Schlüsselindustrie aufzubauen. Zum Häuserbau brauchen die Siedler als erstes Holz: Kein Problem, eine Holzfällerhütte in Waldnähe, ein Weg zum Schloß gezogen und losgeht's mit der Waldrodung. Das sich daraus ergebende Problem liegt auf der Hand, denn wie kommt der Baum zum Sägewerk. Richtig in Fahrt kommt die Wirtschaft erst mit einer hochentwickelten Infrastruktur. Die vom Spieler gebauten Wege werden vom Computer mit Transporteuren besiedelt, die nichts anderes zu tun haben, als die Siedlergüter von einem Knotenpunkt zum nächsten zu buckeln. Zentraler Knotenpunkt des Geschehens ist erst einmal das Siedlerschloß. Von hier aus werden die Güter, wie auch unser Baum, zu den nächsten verantwortlichen Stellen weitergeleitet. Erst nachdem der ungehobelte Klotz im Sägewerk zu Brettern geschnitten wurde, kann er der weiteren Verwendung zugeführt werden. Der Möglichkeiten der Holzverwertung gibt es viele: Häuser-, Bergwerks- oder Schloßbau oder gar in der Schiffswerft herrscht immer Holzmangel. Ist diese erste Grundhürde gemeistert, stürzen neue Probleme auf den Siedlerführer ein: Die herumstehenden Bäume werden rar, der Schweinezüchter braucht Getreide, die Ritter lümmeln faul herum und die Bauarbeiter warten auf neue Steine. Dem Siedlerführer obliegt es, ein Gleichgewicht zu schaffen, angefangen bei Bausubstanzen, über Lebensmittel bis zum Abbau verschiedener Rohstoffe, müssen alle Wirtschaftszweige funktionieren. Dabei stellt sich die Gemeinschaft der Siedler komplexer dar als der unbedarfte Spieler bei Spielbeginn vermutet. Über die Runden kommt der Häuslebauer nur, wenn der ökologische und wirtschaftliche Kreislauf geschlossen wird. Also wenn Ihr den Wald abholzt, denkt auch gleich an die Aufforstung, beim Bau eines Bergwerkes an den Schinken für die Bergarbeiter. Damit Ihr im Siedlergewusel nicht die Übersicht verliert, kann man das Wohl seines Volkes auch in Diagrammform betrachten. Neben den alltäglichen Statistikfunktionen, wann wer wie viele Schwerter, Boote, Brote produziert, kann sich der Siedlerkönig auch in Strukturplänen schlau machen, die dem Spieler zeigen, in welchem Kreislauf Not am Mann ist. *cd*

super

Wunderbar! Seit Populous habe ich keine so mitreißende, aufregende und vor allem knuddelige Weltensimulation gespielt, wie *Die Siedler*. Die Mischung aus *Sim City*, *Lemmings* und *Populous* fesselt von Anfang an und löst selbst bei Strategiemuffeln höchstes Wohlbefinden aus. Das erhebende Gefühl, seinen Ministaat aus dem Nichts aufzubauen und immer weiter gen Feind zu expandieren, ist unglaublich gut und zugleich schwer suchterzeugend. Habt Ihr zudem noch einen Kumpel mit zweiter Maus eingestöpselt, starten unsere *Siedler* zu ungeahnten Höhenflügen. Dabei begeistert jedoch nicht nur die tolle Idee, sondern auch oberniedliche Grafiken und knatschsüße Soundeffekte. Allein die vielen Animationen der Bäcker, Schmiede, Angler, Schweinezüchter oder Geologen hätten den "Goldenen Teddybären" verdient. Wer sich für die Monate nach Weihnachten nichts vorgenommen hat und täglich nicht mehr als 2 Stunden Schlaf braucht, darf beherzt zugreifen. Alle anderen sprechen diese Angelegenheit besser vorab mit Familie und Freunden ab.

Die *POWER PLAY* stellte die Siedler-Macher Volker Wertig und Christoph Werner

POWER PLAY: Vor einem Jahr hatten wir eine fast fertige Preview-Version der Siedler in den Händen. Was hielt Die Siedler noch so lange auf?

Volker: Da das gesamte Programm in Assembler geschrieben ist, war zwar das erste Grundgerüst schnell gemacht, aber die Feinheiten und vor allem die Fehlersuche war sehr aufwendig und zog sich in die Länge.

POWER PLAY: Wie lange hast Du jetzt insgesamt für Die Siedler gearbeitet?

Volker: Inzwischen fast zwei Jahre. Dabei wurden die Arbeitstage zur Deadline immer länger. In der letzten Phase sitze ich jeden Tag 14 Stunden vor dem Rechner. Mehr als vier Stunden Schlaf in einer Nacht fallen da oft nicht ab.

POWER PLAY: Was glaubst Du, wieviel Schlaf ein Siedler-Spieler haben wird?

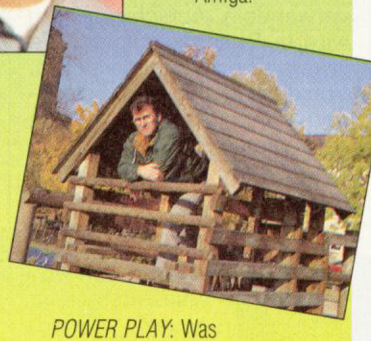
Volker: Gar keinen! [Lacht] Eine normale Besiedlung dauert ungefähr 10 Stunden. Da Die Siedler mehrere Aufträge und Missionen haben, wird wohl kein echter Siedler-Führer unter 50 Spielstunden die Disketten aus dem Schacht nehmen.

POWER PLAY: Worauf sind Die Siedler-Macher besonders stolz?

Christoph: Spielwitz und Motivation stimmen einfach. Als Grafiker hab ich ein Auge auf das Outfit meiner Jungs und das Intro geworfen. Als echter Disney-Fan habe ich natürlich versucht, den gewissen Duck-Touch auch in das Siedlerintro zu bringen.

POWER PLAY: Wie habt Ihr Die Siedler in die Röhre gebannt?

Christoph: Die Hintergründe des Intros wurden erst mit Bleistift vorgezeichnet und dann auf dem Amiga nachcoloriert. Die Siedler selbst entstanden direkt auf dem Amiga.



POWER PLAY: Was sind Eure nächsten Vorhaben?

Volker: Jetzt steht erst einmal die PC-Version an und dann ein langer, langer Urlaub.

POWER PLAY: Wahrscheinlich in einem Land mit grüner Wiese, blauen Seen und glasharten Steinen...

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 119 Mark
Testmuster: Blue Byte

AMIGA 89%

Grafik: 80% Sound: 52%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MB RAM
Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher
Geplant für: PC






Der Weg zur Einsiedlerburg wird gelegt – der Bauarbeiter zieht los – die Hütte wird vom Holzfäller bezogen – das Siedlerdorf steht komplett

Ossi Park



Auf der Übersichtskarte kann man sich alle wichtigen Versorgungswege anzeigen lassen

super

Ein tadelloser Einstand. Wirtschaftssimulationen sind entweder realistisch und knarztrocken oder locker-flockig und realitätsfern. *Aufschwung Ost* hält formschön die Balance zwischen diesen beiden Polen und befriedigt sowohl unseren Spieltrieb, als auch das harte Wirtschaftskalkül. Wer es mit den Finanzen nicht ganz so genau nehmen will, darf immer noch nach Herzenslust seine Spielzeugstädte in die Landschaft setzen. Diplomierte Volkswirtschaftler wühlen sich durch Tabellen und Kosten-Nutzen-Relationen. Durch tadellose Recherche werden die Verhältnisse in der ehemaligen DDR realistisch wiedergegeben. Jedes Dorf ist an seinem Platz, alle Bodenschätze richtig im Untergrund verteilt. Durch vielfältigste Informationsmöglichkeiten verliert der Heimbundeskanzler selten den Überblick. Grafisch wird gute Hausmannskost geboten, die zwar nicht an den Detailwahn der Kollegen von Maxis heranreicht, für eine Wirtschaftssimulation aber längst ausreicht.

Aufschwung Ost

Die Deutschen haben keine Lust mehr zum Arbeiten und glotzen lieber den ganzen Tag RTL – denkt zumindest unser Bundeskanzler. Glaubt man den diversen Wirtschaftsweisen, dann gibt's im nächsten Jahr bereits 4 Millionen dieser Freizeitkünstler und täglich werden es mehr. Die Zeiten, als die Besserwessies mit ihren Golf GTIs die Zone bereisten, um mitleidig ihre armen Verwandten zu bestaunen ("Siehst du mein Sohn, ein Kommunist!"), sind längst vorbei. Inzwischen hat die Rezession auch im glänzenden Teil unseres Vaterlandes zugeschlagen und mit den Zähnen knirscht man simultan von Frankfurt an der Oder bis nach Frankfurt am Main. Die Zukunft unserer Wirtschaftsnation ist ein aktuelles und brennendes Thema. Daß die Designer Frank Fester und Martin Kokkelink eifrig *Sim City* gespielt haben, ist nicht zu verleugnen, schließlich wird unser Arbeitsplatz, die fünf neuen Bundesländer, von weit oben aus der Vogelperspektive gezeigt. Daß Ostdeutschland in alle Richtungen scrollt, versteht sich von selbst. Eine weitere Gemeinsamkeit: Sobald wir als Superminister loslegen, wachsen in Mecklenburg-Vorpommern oder Sachsen-Anhalt die unterschiedlichsten Häuser in den Himmel. Zuvor gilt es aber, eins von sieben Szenarien auszuwählen, die jeweils andere Anforderungen und Problemstellungen bieten. – Neulinge unter den Wirtschaftssimulanten lassen sich von einem Tutorial sanft in die harte Materie einweisen.



Aktivist der sozialistischen Arbeit: Meine Hand für mein Produkt!

Ist die Auswahl getroffen, beginnen wir damit, die fünf neuen Länder in blühende Oasen der Glückseligen zu verwandeln. *Aufschwung Ost* wird in Phasen gespielt, die jeweils einen Monat darstellen. Von den eigenen Entscheidungen hängt ab, ob wir zum beliebtesten Politiker aller Zeiten gewählt werden oder als frustrierter Hinterbänkler in Bonn das Sommerloch stopfen. Mit der Maus werden von uns Altlasten saniert, neue Grundstücke erworben, Industrieansiedlungen und Wohnraum geschaffen, wird ein neues Verkehrsnetz entwickelt und für die nötige Energieversorgung gesorgt. Bei allen diesen Aktionen sollte man tunlichst auf die geographischen Vorgaben achten und im Zweifelsfall lieber eine teure Bodenanalyse durchführen lassen. Schließlich will keiner sein Bergwerk auf Sand setzen. Unser Spielgeld ziehen wir natürlich über Steuern ein und geben es gleich wieder für Investitionen und Instandhaltungsaktionen aus. Über ein fast ständig klingelndes Telefon erfahren wir die Wünsche der Schutzbefohlenen. Wenn man etwa in Leipzig nach einem neuen Stadttheater verlangt, oder die Schweriner eine neue Autobahnanbindung wollen, dann müssen wir schnellstens aktiv werden. Sobald wir das Spiel beenden, gibt's eine Endabrechnung, die unsere Wirtschaftsfehler schonungslos aufdeckt. *vw*

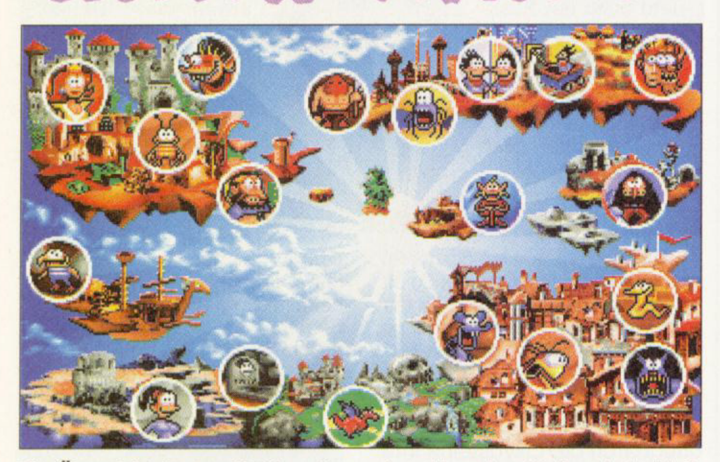
Wolgast meets Manhatten: Die Heldenstadt der DDR grüßt alle Werktätigen!

Genre: Simulation
Hersteller: Sunflower
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 80%

Grafik: 38% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 580 KByte, VGA, 3 MB Festplatte
Unterstützt: Adlib, Soundblaster,
Geplant für: Amiga

Dem Redaktör ist nichts zu schwör



Die Übersichtskarte gibt über die noch zu lösenden Welten Aufschluß

Goblins 3

Die Goblins sind ein lustiges Völkchen und haben dem gemeinen Computerspieler schon in den zwei vorhergegangenen Teilen mit Witz und Charme die Röte ins Gesicht getrieben. Im dritten Teil der Koboldsaga spielt nur noch ein Goblin die Hauptrolle. Sein Name ist Blount, James Blount, und er ist Reporter. Für sein Heimblatt Goblins News macht sich Blount auf die Suche nach dem sagenumwobenen "Juwel der Welt", das dem Besitzer nicht nur ewiges Glück, sondern auch genügend Macht schenkt, um uneingeschränkt zu herrschen. Auf der Jagd nach diesem Juwel gerieten die Völker der beiden Herrscher Bodd und Xina aneinander und Blount gedenkt der Sache endlich auf den Grund zu gehen – die Öffentlichkeit hat schließlich ein Recht auf Berichterstattung. Als sich Blount auf die Reise macht, um die gekrönten Streithähne zu interviewen, überschlagen sich die Ereignisse jedoch und unser Held hat alle Hände voll zu tun, rechtzeitig bei den beiden Herrschern anzukommen. Alsdann macht sich Blount auf den Weg, wird zwischendurch von einem Werwolf gefressen, verliebt sich in eine Prinzessin mit leicht pyromanischer Veranlagung und wird zu einem Riesen. Im weiteren Spielverlauf agieren sogar Blounts rechte und linke Hand anstelle des Goblins selbst.

In Sachen Spielablauf hat sich gegenüber den Vorgängern wenig geändert: Mit der Maus klickt Ihr Euch durch eine wahre Rätselflut in Dutzenden abgedrehten Welten. Da auch im dritten Goblins-Teil allerlei Rätsel zu lösen sind, die Blount allein kaum bewältigen kann, werden je nach Level diverse Charaktere zur Verfügung gestellt. Da gibt es zum Beispiel einen kleinen Zauberer oder den Chaos-Papagei Chump, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Zusätzlich zu den bekannten Spielfeatures (Joker, Speichern, etc.) bietet *Goblins 3* für jedes Bild eine eigene Ausgabe der "Goblins News", Blount´s Stammblatt, und eine Übersichtskarte der Welt. *kn*

Um zu siegen, muß er fliegen: Blount kommt in den Himmel

Die Prinzessin schwört auf Schwarzpulver und bombige Aktionen: Pyromanie pur

Bevor sich am Ende alle in die Arme fallen, trifft Blount auf die abgedrehtesten Figuren

Links: Die Goblins News hält Eure Erlebnisse auf Papier fest

Super

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Hartnäckigkeit Coktel Vision der *Goblins*-Reihe ständig neues Leben einhaucht und dabei mit glücklichem Händchen stetige Verbesserungen einfügt. So ist auch der dritte Teil noch etwas besser, witziger, abwechslungsreicher und schöner gelungen. Die Hintergrundstory, die sich im Spielverlauf zu einer saftigen Persiflage entwickelt, überzeugt nicht nur mit Witz und Originalität. Sie besticht vielmehr mit völlig abgefahrenen Handlungssprüngen – endlich mal ein Storyboard, das uns, dank dieser schwer nachvollziehbaren Sprünge, zum Nachdenken anregt ("Warum jetzt dies?"). Ähnlich durchgeknallt wie die Story gibt sich der Spielverlauf. Da sprengt schon mal die pyromanische Prinzessin Bösewichter entzwei und Blount verprügelt Orks mit einem Golfschläger. Kurzum: *Goblins 3* ist eines der wenigen Spiele, die nie langweilig werden. Der Charme der Vorgänger blieb erhalten, die Rätsel wurden verfeinert und der Witz in noch höhere Sphären getrieben – was will man mehr?

Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel-Vision
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Coktel-Vision

MS-DOS 80%

Grafik: 76% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, VGA, Maus, 640 KB RAM, Festplatte 8MB
Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio, Adlib,
Geplant für: Amiga, CD-ROM

Murmelodram



Ein bißchen Soko-Ban, ein bißchen Memory – Oxyd hat von allem etwas und ist trotzdem völlig eigenständig



Unter Atari-Fans genießt *Oxyd* Kultstatus und auch bei Besitzern anderer Computersysteme grassiert das *Oxyd*-Fieber – ich bin allerdings immun, auch *Oxyd magnum!* hat mich nicht angesteckt. Sicher, die Level sind verzwickt, abwechslungsreich und umfangreich – aber kein Glanzlicht der Tüftelspielgeschichte: Zu oft muß die kleine Kugel lange Wege über schmale Übergänge zurücklegen oder sich mit Magnetfeldern herumärgern. Zugunsten von etwas' mehr Denkarbeit hätte ich gerne auf diese nervigen Geschicklichkeitsübungen verzichtet. Und warum krächzen die Soundeffekte (auch unter Soundblaster) schlimmer als ein Vorkriegstransistorradio? Und warum sind die Grafiken so nüchtern und farblos? Die technische Seite liegt bei einem Knobelspiel zwar im Schatten, sollte aber nicht vergessen werden.

Oxyd magnum!

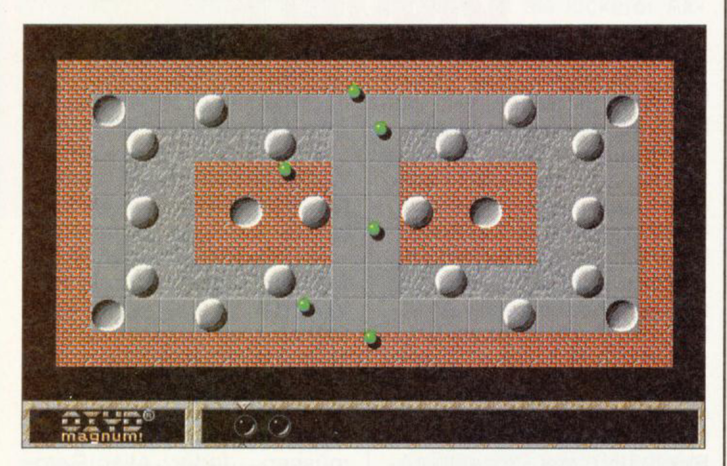
Für alle, die beim Begriff *Oxyd* an chemische Reaktionen denken und nicht an das ehemalige Shareware Programm, hier das Spielprinzip: Mit der Maus steuert der Spieler eine schwarze Kugel durch hundert verschiedene, oft mehrere Bildschirme große Spielstufen. Das Ziel ist es, gleiche "Oxydsteine" zu finden – nach einem sanften Rempler offenbaren die Oxydsteine ihre Farbe und ihr Muster. Findet Ihr auch noch den kongruenten Oxydstein, seid Ihr des Levels Lösung schon dicht auf der Spur. Die Schwierigkeit: Es ist immer nur ein Oxydstein zur Zeit "geöffnet", und die Rollroute zu den Oxydsteinen ist trickreich und gefährlich: Schmale Brücken, Umkehrfelder, Einbahnstraßen, verzwickte Kistenkonstellationen, brennende Laserstrahlen, giftige Totenkopfblöcke, Teleporter und andere Elemente machen

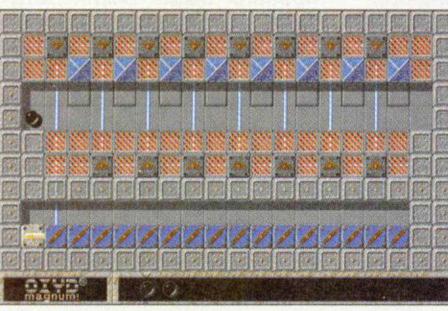


den beschwerlichen Weg der kleinen Kugel zu einem Freudenfest für Sadisten und Murmelfolterknechte. Der gezielte Einsatz von verschiedenen Utensilien ist bei *Oxyd* der springende Punkt: Sprengt mit



Gemach, mein lieber Steffen. Mit der nötigen Ausdauer erleben auch Sie noch Ihr Rätsel "Coming-Out" und erliegen mit Haut und Haaren der Oxydin-Sucht. Nun gut, ich sehe Ihre Einwände: Grafisch und besonders akustisch wandelt der wackere Rätselrecke im Jammertal. Hier könnte von Designer Meinolf Schneider kosmetische Aufbauarbeit geleistet werden, muß aber nicht. Was stört das zum Teil spärliche Äußere, wenn die inneren Werte stimmen. Aus dem häßlichen Entlein wird spätestens dann ein leuchtender Schwan, wenn die ersten Aufwärmlevel gemeistert sind und sich die volle Bandbreite und intellektuelle Härte der Aufgaben zeigt. Mehr Rätselvielfalt ist mir bisher in keinem anderen Geschicklichkeitsprogramm untergekommen, denn jedes einzelne der hundert Levels stellt uns vor eine neue, völlig unverbrauchte Aufgabe. Die enge Verquickung von Denk- und Geschicklichkeitseinlagen sorgt für den finalen Motivationskick. Wem kurz vor Ende der Aufgabe das letzte Kügelchen flöten geht, der wird schon aus verletztem Stolz weder rasten noch ruhen, bis das Level geknackt ist. Ein langfristig aktuelles Geschicklichkeitsspiel, das hohe Ansprüche an das räumliche und logische Denken des Spielers stellt. Kaufempfehlung, Herr Steffen!





Ein buntes Viereck sucht seine Zwillingsbrüder

TNT störende Mauerstücke, hechtet mit dem Regenschirm über Abgründe, rollt rapide über Treibsandfelder oder rast rasant durch Eislandschaften. Einige Level sind nur im logischen Zusammenspiel von zwei Kugeln zu lösen, die wir abwechselnd steuern.

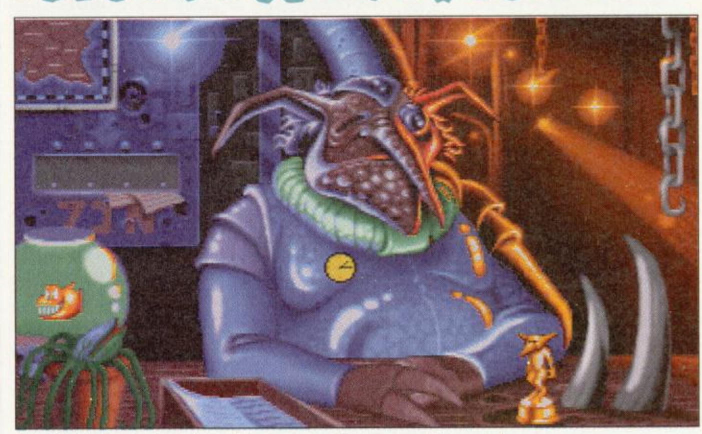
Habt Ihr alle konvergenten Oxydsteine nach Memory-Manier aufgedeckt, bekommt Ihr ein Paßwort. – Zieht Ihr Euch in den *Oxyd*-Ruhestand zurück, sichert Euch diese Zahlenkombination ein erfolgreiches Comeback. Für etwas Entspannung, zumindest geistiger Natur, sorgt etwa alle zehn Level eine Meditations-Landschaft *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dongleware
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Dongleware

MS-DOS 79%

Grafik: 42% Sound: 24%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB RAM, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Erschienen: Mac, Amiga, Atari ST/TT/Falcon

Buddelbande


Kapitalistenschwein: Hier versackt unser Bargeld

Diggers

Spiele, in denen wir uns durch den harten Monitor-Untergrund fräsen, auf der Suche nach Ruhm, Gold oder dem rettenden Ausgang, haben Tradition im Computerland. Ob sie nun *Lemmings*, *Diggers* oder *Boulder Dash* heißen, ist dabei relativ egal – In jedem Fall steuern wir Solo-Steinbrecher oder gleich ganze Hauerbrigaden durch die mysteriöse Pixel-Erdkruste. Mal gibt's Edelsteine als Belohnung, mal Prozentpunkte, mal fette Goldnuggets. Wie jeder, spätestens seit Jules Vernes "Reise zum Mittelpunkt der Erde" weiß, lauern vielfältige Gefahren auf den wackeren Buddler. Ein Vulkan geht hoch, ein Stollen bricht ein, dumme Höhlen-Troglodyten kleben an unseren Fersen oder tauchen uns gemeinerweise in den nächsten Erdkrustenteich. Zum Glück geht's uns dabei nicht selber an den Kragen. Wie üblich im Computerspiel, halten andere für uns den Kopf hin.

Im aktuellen Fall gehört die wackere *Diggers*-Truppe zum Volk der Zargs, auf dessen Planeten wir buddeln. Unsere Mannschaft besteht aus fünf Solo-Bergleuten, die wir per Mausklick zu einem effektiven Team zusammenschweißen müssen. Jeder Alien-Bergmann gehört einem eigenen Zarg-Stamm an, die sich in Ausdauer, Stärke, Geduld, Geschwindigkeit und Cleverness unterscheiden. Anfangs wird die Truppe, ausgerüstet mit Schaufel und Hacke, auf einem von 33 unterschiedlichen Claims abgesetzt, die sich sowohl landschaftlich als

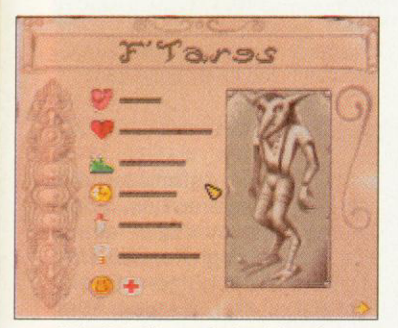


Zarg von oben: Welcher Claim wird als nächster abgebaut?


Bodo der Buddler: Rein in den Untergrund, raus mit der Kohle



Ganz schön eigenwillig, die Zarg-Bande. Anders als ihre obrigkeitshörigen Verwandten, die *Lemmings*, die immer genau das tun, was man von ihnen verlangt, gehen Milleniums Wühler schnell eigene Wege. Jeder der fünf Bergleute wird einzeln gesteuert und ist meistens allein auf den vielen Abbau-Bildschirmen unterwegs. Keine leichte Aufgabe, immer die Übersicht zu behalten. Während wir mit Zarg eins nach Gold schürfen, fällt Zarg zwei womöglich in einen Teich oder wird durch Steinschlag gebeutelt. Nur ständiges hin und herklicken zwischen Menü und Zarg sorgt für Übersicht und relative Sicherheit der Buddler. Eine scrollende Unterwelt hätte hier Wunder gewirkt. Leider setzt sich das Erdreich nur dann in Bewegung, wenn wir einen neuen Zarg per Menü anwählen. Unnötig und kompliziert. Dank der niedlichen, putzigen Grafik und dem immer noch unverwüstlichen Spielprinzip ist *Diggers* trotzdem für ein paar vergnügliche Stunden gut.



Arbeitsteilung: Jeder Zarg hat andere Tiefbau-Qualitäten

auch inhaltlich unterscheiden. Eure Aufgabe in jedem Fall: Mehr Gold und Edelsteine aus dem Boden buddeln als die Computerkonkurrenz. Für jeden Claim ist ein bestimmter Zielbetrag festgesetzt, ist er erreicht, wandern wir zum nächsten. Wühlen wir uns anfangs nur mit der Schippe durch die Erde, darf man später Ausrüstung dazukaufen. Im Angebot ist Dynamit, um Euch den Weg freizusprengen, Gummiboote zum Überqueren der unterirdischen Seen, Schienen und Loren zum Abtransport des Geschmeides und diverse Bohrhämmer mit unterschiedlicher Vortriebskraft. Je nachdem, in welcher Landschaft Euer Stollen liegt, ermüden die Bergleute unterschiedlich schnell. Klar, daß gefrorenem Tundraboden schwerer beizukommen ist als lockerer Akkerscholle. Zusätzlich sorgen Baumwurzeln und Monsternester für weitere Schwierigkeiten.

Gesteuert wird die Buddelbande über ein kleines Icon-Menü, das bei Bedarf auf dem Bildschirm erscheint. Per Mausklick entscheidet Ihr, ob die Bergleute graben, laufen, etwas aufheben, hochspringen, Gegenstände benutzen oder mit der Erzausbeute in die heimatliche Blockhütte spazieren. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Millennium

AMIGA 70%

Grafik: 56% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS, CD 32

Lemmings läßt grüßen: Tiefbau auf Mausbefehl

Der Saft sei mit Dir

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

DAMAGE PILOTS SCORE 011110

TIE-Fighter ade: Gegen unseren Laser ist kein Kraut gewachsen

Rebel Assault

Die Katze ist endlich aus dem Sack: Im nächsten Jahr beginnen die Dreharbeiten zum nächsten "Star Wars"-Film. Damit nicht genug: Schon jetzt ist wieder eine komplette Trilogie geplant. Ein Wermutstropfen für alle Film-Fans: Harrison Ford und Mark Hamill werden sicherlich nicht mit von der Partie sein. Eigentlich kein Wunder, denn sollen doch jetzt die ersten drei Episoden – also vor den Ereignissen der ersten drei Filme (Episoden vier, fünf und sechs) – abgedreht werden. Laut letzten Meldungen soll bis 1997 der Letzte der drei Filme fertig sein. Wir sind auf alle Fälle gespannt. Bevor aber der Star Wars-Fans sich gemütlich mit einem Softdrink und einer Tüte Popcorn bewehrt in den Kinosessel zurücklehnen kann, sollen wir uns die Wartezeit mit einem neuen "Star Wars"-Computerspiel verkürzen. Nach *X-Wing* steht jetzt *Rebel Assault* auf dem Hangardeck eines Raumkreuzers.

Im Gegensatz zur Weltallsimulation *X-Wing*, ist *Rebel Assault* ein reinrassiges Actionspiel. Als Raumkadett müssen wir 15 Missionen absolvieren, um am Ende – wie sollte es auch anders sein den Todesstern aus dem Universum zu pusten. Bevor Ihr allerdings die ersten "echten" Kampfeinsätze absolvieren dürft, müßt Ihr ein paar Trainingsmissionen erfolgreich überstehen. In einigen Levels fliegt Ihr mit einem Raumschiff, das von hinten zu sehen ist, in anderen betrachtet Ihr die 3-D-Umgebung aus dem Cockpit heraus. Wiederum in weiteren Spielstufen seid Ihr zu Fuß unterwegs und seht Eure Spielfigur ebenfalls von außen, oder knattert mit einem Gleiter über eine Planetenoberfläche, die von oben unter Eurem Schiff hinwegflitzt. Gesteuert wird wahlweise mit der Maus, der Tastatur oder einem Joystick. Je nach Level variiert die natürliche Spielumgebung. So gilt es beispielsweise einen engen Canyon heil zu durchfliegen, ein Asteroidenfeld sicher zu passieren und in den Tiefen des Weltalls einen Frachter vor angreifenden TIE-Fightern zu schützen. Ebenfalls dabei: Der aus dem Film bekannte Angriff der imperialen AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth. Hier kurvt Ihr in einem kleinen Gleiter um die Riesenroboter und laßt die Laser sprechen. Ihr startet Eure Rebellen-Karriere mit drei Bildschirmleben. Am unteren Bildrand wird nicht nur die Anzahl der Leben, sondern auch der aktuelle Punktestand und der Beschädigungsgrad des Raumschiffes angezeigt. Ist der Schadensbalken voll, wird ein Leben abgezogen. Damit Ihr später nicht immer wieder von vorne beginnen müßt, wenn der letzte Jedi ins Gras beißt, bekommt Ihr nach jeder Spielstufe ein passendes

Super

Der Physiker schlägt brüllend die Hände über dem Kopf zusammen, aber der Spieler (und der Nachbar) freut sich: Mit ohrenbetäubendem Donnern kreischen ein paar TIE-Fighter an meinem Raumer rechts vorbei, während links in einer gigantischen Explosion unter dem Zischen meiner Laserkanonen ein imperialer Jäger verglüht. Szenenwechsel: Mit quietschenden Gelenken stapft scheppernd ein AT-AT durch die Eiswüste Hoths. Dumpf hallen die Einschläge der Laser über die schneebedeckte Ebene, schrill knirscht Metall auf Metall, als mein Gleiter am Bein des Roboters vorbeischrammt. Das ist Kino hautnah zum Miterleben: *Rebel Assault* gehört zu den Actionglanzlichtern für den PC und ist genau das richtige um Zuschauer zu beeindrucken. Grafisch und akustisch vermischt *Rebel Assault* geschickt die Grenzen zwischen Leinwand-Epos und Computerspiel. Zwar ist der Spieler in seiner Handlungsfähigkeit gegenüber dem "Star Wars"-Kollegen *X-Wing*, durch die vorherbestimmten Flugrouten eingeschränkt, aber in Sachen Atmosphäre und Jedi-Feeling macht der CD-ROM-Zugang dieses Manko dicke wieder wett. Wenn es einen Grund gibt, sich ein CD-ROM für den PC zuzulegen, heißt dieser *Rebel Assault*. Nachwuchs-Skywalkers seien jedoch gewarnt. Der Schwierigkeitsgrad von *Rebel Assault* ist selbst auf niedrigster Stufe ganz schön deftig.

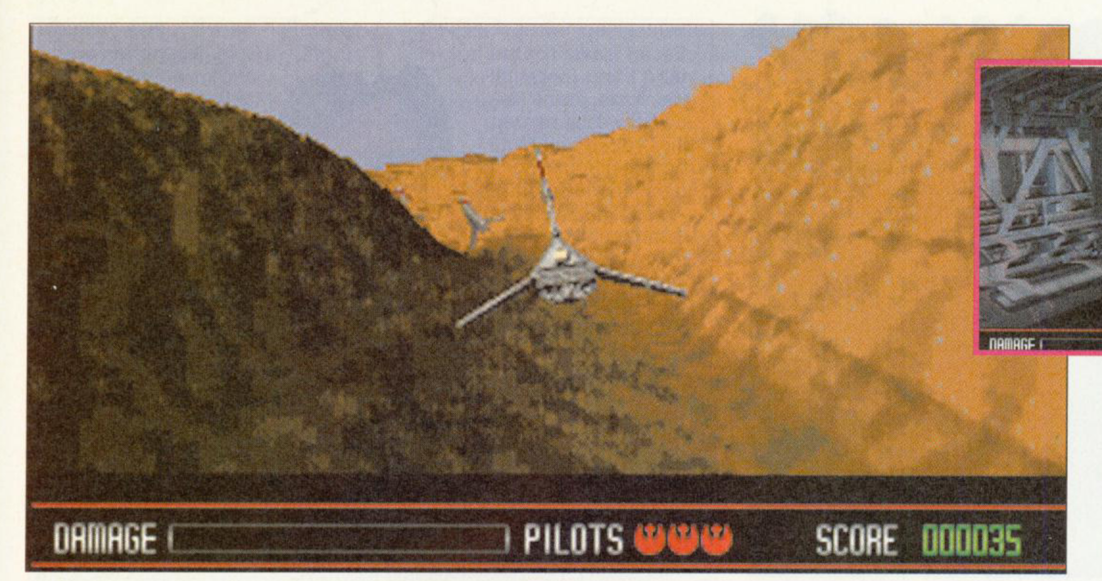
Good. We're approaching the canyon run. Begin with basic flight maneuvers.

Um was geht's? Vor dem Einsatz gibt´s klärende Worte.

This is Tac-Comm control. Clearance granted. Is that you kid?

Hallo Basis: Wohin flieg ich als nächstes?

Luke? Bist Du auch wieder mit von der Partie?



Im Trainingscamp müssen wir durch einen engen Graben fliegen

Zieh endlich, Schurke!

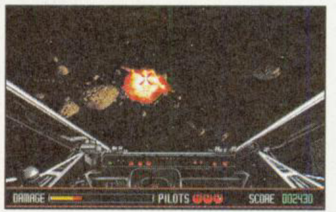
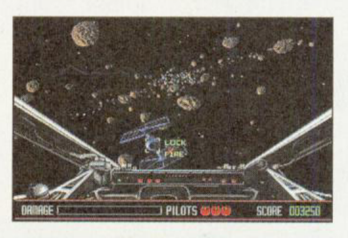
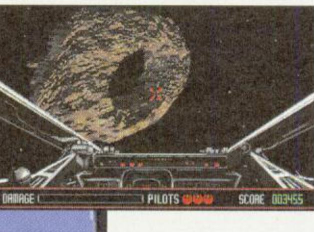
Paßwort. Zwischen den Einsätzen wird die Handlung von digitalisierten Sequenzen aus den Star Wars-Filmen und einigen neu gedrehten Szenen untermalt. Zusätzlich wird je nach Erfolg der Mission Eurem Punktestand ein Bonus zugerechnet. Habt Ihr eine besonders gute Trefferquote erzielt, gibt's entsprechend mehr Punkte, als wenn Ihr immer danebengeschossen habt.





Meister des Bösen: Darth hat mal wieder extrem schlechte Laune

Die größte Besonderheit bei *Rebel Assault*: Die Grafiken die im Spiel zu sehen sind, werden nicht etwa berechnet, sondern befinden sich komplett abgelegt auf einer CD und werden, ebenso wie die Sprache und die Musik von dort geladen. Ob Ihr durch den Graben des Todessterns jagt, in unterirdischen Tunneln Hatz auf imperiale Sturmtruppen macht, oder Euch im Weltall ein Duell mit TIE-Fightern liefert, ist dabei völlig egal. Jedem Grafikdetail ist schon von vorneherein ein Platz am Bildschirm zugewiesen. Der Vorteil einer solchen Verfahrensweise liegt auf der Hand – die Geschwindigkeit. Da nichts berechnet werden muß, flutscht die Grafik ziemlich rasant über den Monitor. Der Nachteil: Ihr seid in Eurer Handlungsgfähigkeit etwas eingeschränkt. Besonders deutlich wird dies im AT-AT-Level, wo der Gleiter quasi selbständig fliegt und Ihr nur noch auf den Gegner feuern müßt. Da auf nur einer Flugbahn der AT-AT nur schwer zu knacken ist, habt Ihr im Spielverlauf die Wahl zwischen zwei verschiedenen Angriffskursen. *mh*




Immer feste drauf! Ob im All oder auf Planeten, die imperialen Truppen haben nicht viel zu lachen.

Genre: Action
Hersteller: Lucas Art
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 87%

Grafik: 84% Sound: 81%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, CD-ROM, VGA
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Proaudio Spectrum
Geplant für: Mega CD, CD-I

Peacemaker



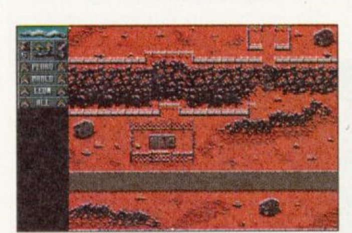
Verdeckt vernichtet: Überraschend kam es durchs Gebüsch geflogen

Super

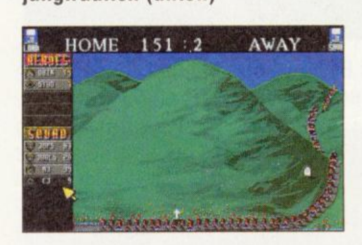
Es ist soweit: Opa fährt im Rollstuhl Kamikaze, meine kleine Schwester panzert ihr Dreirad und Mutti backt ein Kommißbrot nach dem anderen. An so eine häusliche Atmosphäre dürfen sich *Cannonfodder*-Spieler schon mal gewöhnen, denn die Suchtmerkmale dieser knallharten Kriegspersiflage sind im höchsten Grade ansteckend. Die anfänglich kleine Ballerei mit dem augenscheinlich mageren Spielprinzip entpuppt sich bereits nach kurzer Zeit als ein ständig komplizierter werdendes und vor neuen Spielelementen nur so strotzendes Actionspiel. Wer etwas tiefer ins Spielgeschehen eintaucht, wird mit kleinen taktischen Aufgaben konfrontiert, die sich im weiteren Verlauf zu sehr kniffligen Angelegenheiten mausern. Spielerisch werden neben reinen Ballerfreunden so auch versierte Actionspieler mit strategischem Background bedient. Technisch darf sich Sensibles Persiflage ebenfalls sehen lassen: Solide Grafik und knackige Soundeffekte ermuntern von Niederlage zu Niederlage. Kurzum: Sensibles *Cannonfodder* ist rundum gelungen und bietet sowohl hartnäckige Langzeitmotivation als auch kurzfristigen Antistreß-ballerspaß.

Cannonfodder

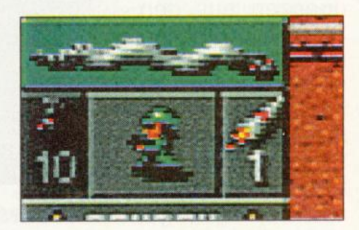
Mittlerweile steht es fest: Mit der Schöpfung des Homo Sapiens griff Mutter Natur tief in die Trickkiste und trotzdem daneben. Der Mensch ist und bleibt eine Fehlkonstruktion. Wer sich, statistisch erwiesen, drei Viertel seines Lebens bekriegt und versucht, seinen Nachbarn um die Ecke zu bringen, kann irgendwie nicht als das "einzig intelligente und höchstentwickelte Lebewesen dieses Planeten" gelten. Dies erkannten auch die Sensible-Software-Mannen um Jon Hare und Chris Yates, die das Übel Krieg mit dem verruchten britischen Humor konfrontierten. Humorvoll war das Sensible-Team ja schon immer: Waren die C64-Hits *Microprose Soccer* und *Wizball* eher genial als superwitzig, brach das Witzfieber bei *Wizkid* endgültig durch. So stopfte man das Spiel mit dermaßen abgefahrenen Gags voll, daß es selbst Freunden des britischen Humors etwas fremd vorkam und wohl kein Deutscher die etlichen Witze richtig verstand. Und auch dieses Jahr zu Weihnachten wird der Deutsche ins Grübeln kommen, wenn er Sensibles neuestes Produkt unter dem hell erleuchteten Plastikweihnachtsbaum vorfindet: Das Spiel schüttet ganze Kubikmeter Wasser auf die Mühlen der Computerkriegsgegner und veralbert dabei jedoch nicht nur sich selbst, sondern auch den Krieg an sich. Kurz: *Cannonfodder* ist das ultimative Spiel für den Gabentisch.



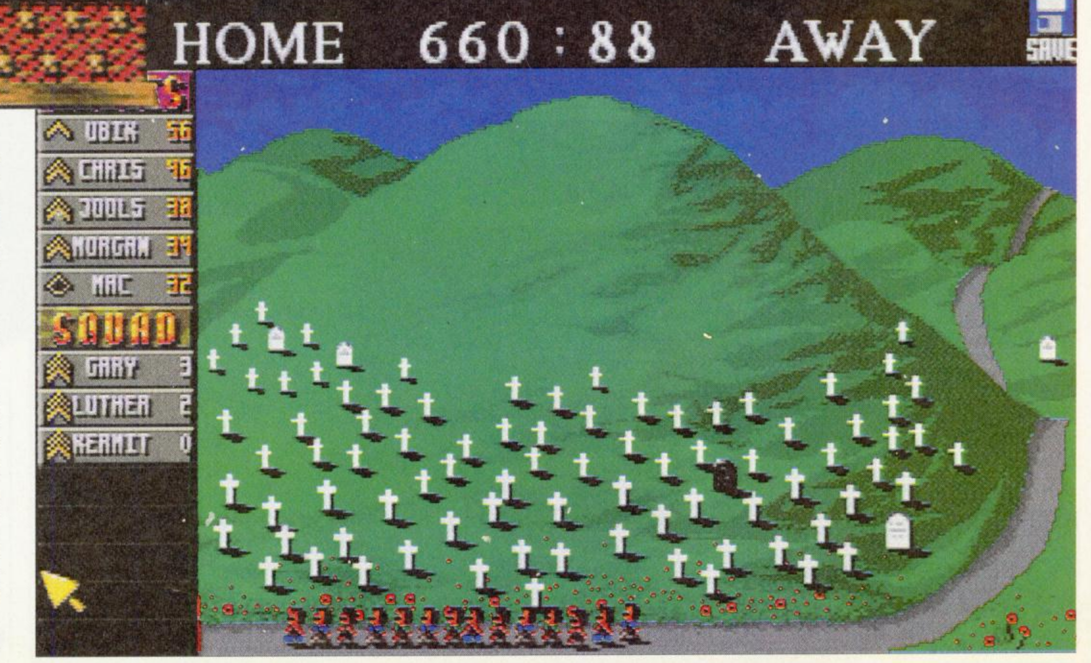
Noch sind die eigenen Reihen gefüllt und der Friedhof jungfräulich (unten)



Übersichtlich: Via Mausklick erscheint die Karte des jeweiligen Schlachtfelds (links)



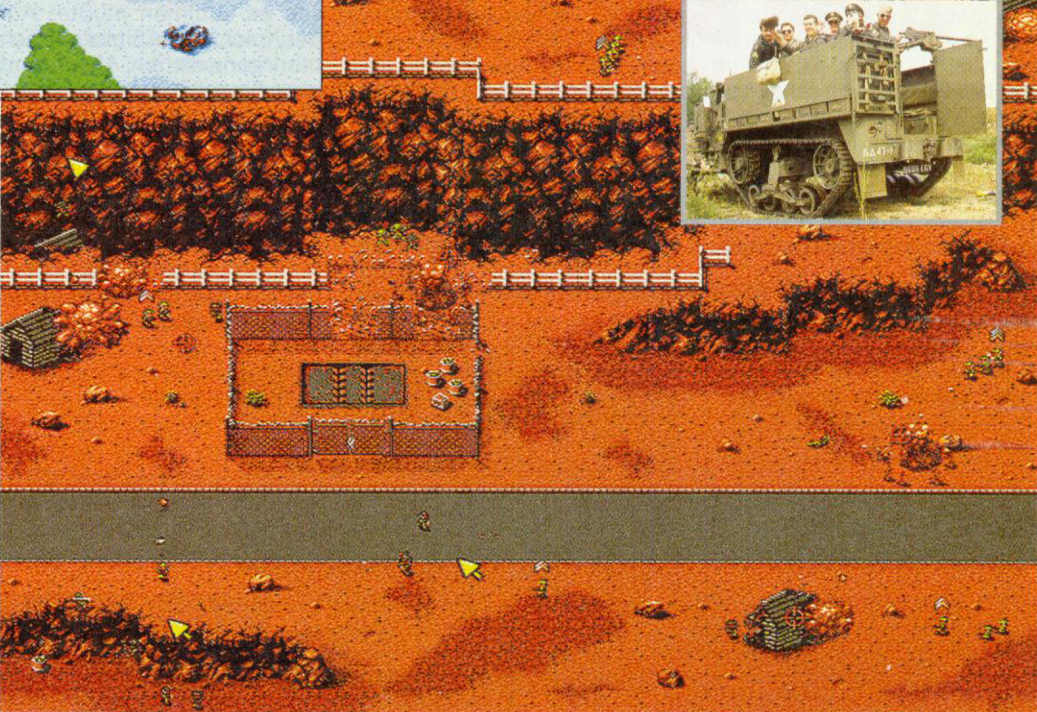
Ihr übernehmt, wie nicht anders erwartet, die Rolle des fiktiven Super-Generals, der seine Mannen gegen einen erdachten Feind über das fiktive Schlachtfeld in den fiktiven Sieg oder auch ebensolche Niederlage steuert. Gespielt wird auf Punkte, ähnlich wie im Fußball. Gezählt werden dabei allerdings keine Tore (es gibt leider keine Bälle), sondern erfolgreiche Meuchelaktionen. Für jedes atomisierte Gegnersprite gibt's ein Pünktchen für Euch, für jeden umgehauenen



Mann aus Euren Reihen bekommt der Gegner einen Zähler. *Cannonfodder* gliedert sich dabei in Missionen, die schlicht überlebt werden müssen. Mit zwei bis sechs Mann startet Ihr eine solche Mission, die sich in unterschiedlich viele Phasen aufteilt und bekommt pro Phase einen dementsprechenden Auftrag. Entweder müssen alle feindlichen Gebäude mittels Sprengstoff zerbröselt, alle Feinde terminiert oder gemütliche Eingeborenendörfer beschützt werden. Die verschiedenen Landschaften (Arktis, Wüste, Dschungel) werden dabei aus der Vogelperspektive mit leicht isometrischem Touch gezeigt. Mit der Maus klickt Ihr der eigenen Brigade den Weg frei und laßt bei Bedarf die Kanonen sprechen. Um eventuelle Hauptquartiere oder gegnerische Baracken in die Luft zu jagen, bedarf es eines Bombenarsenals, welches entweder in Form von Kisten aufgesammelt wird oder gleich zu Missionsbeginn mitgeliefert wird. Noch etwas wirksamer als diese Sprengsätze ist Bazooka-Munition, mit der nicht nur leichter zu zielen ist, sondern mit der auch auf größere Entfernungen wirksam operiert werden darf. In späteren Levels warten nicht nur gefährlichere Feinde, die mit Bazookas um sich schießen, sondern auch einige Fahrzeuge, wie kleine Panzer oder Schneeräumfahrzeuge, die Euch etwas besseren Schutz vor der feindlichen Übermacht bieten. Wie es sich für ein Actionspiel mit strategischen Elementen gehört, darf Eure Einsatzgruppe in bis zu drei Mini-Platoons aufgeteilt werden. Nach jeder gemeisterten Mission wird Euer kleines Armeekontingent um 15 Mann aufgestockt. Segnet Euer Team vorher das Zeitliche, werden neue Leute aus der Warteschlange verpflichtet und die Schießerei geht weiter.

Da *Cannonfodder* nicht an einem Tag durchgespielt wird, darf nach jeder Mission ein Spielstand auf Diskette gebannt werden. *kn*

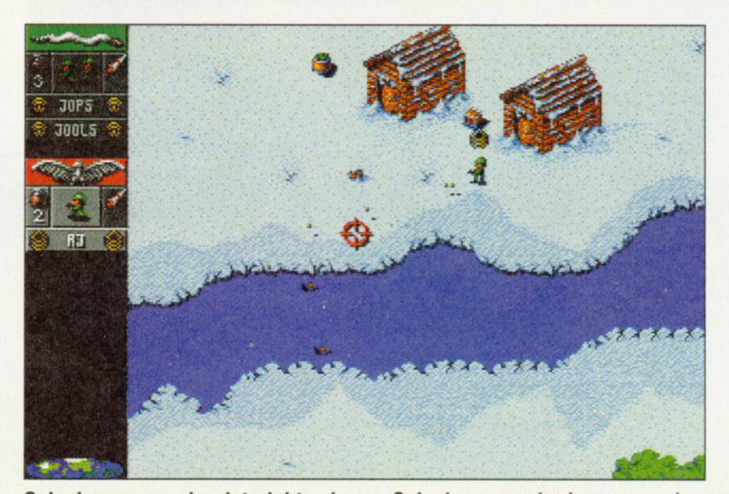




Rechts: Eines der riesigen Missionsgebiete im Überblick. Der Bazooka-Freund unten links gehört zum Hinterhältigsten, was der Feind zu bieten hat.

super

Da ist sie, die berühmte Zwickmühle des Spieletesters. Erst in der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* ist mir die die bittere Brutalopille *Theatre of Death* extrem sauer aufgestoßen, und heute kann ich mich nur mit Mühe vom *Cannonfodder*-Gemetzel wegreißen. Was ist passiert? Hat sich meine pazifistische Gesinnung zur Kriegsgeilheit gewandelt? Haben die Psychologen doch recht mit ihrer Meinung, daß Computerspiele verrohend ("Ich will nur töten, töten, töten, töten...") wirken? Weder noch: Ich verabscheue nach zwanzig Stunden *Cannonfodder* Dauerspielen immer noch den Krieg und geleite ältere Großmütter über die Straße, statt ihnen die Handtasche mit der Rente zu mopsen. Im Gegensatz zum bedenklichen Psygnosis-Kollegen – der zudem spielerisch eine Niete ist – nimmt sich *Cannonfodder* erfreulicherweise selbst nicht ernst. Wer, wie die komplette *POWER PLAY*-Redaktion, einige hundert Sprites unter tobendem Gebrüll zerballert hat, erreicht in etwa den gleichen Bedenklichkeitsfaktor, wie ein Spieler, der ein paar *Lemmings* über den Bildschirm schiebt und versehentlich in den Abgrund stürzen läßt. Sicher: Wenn besorgte Eltern dem Kind beim weihnachtlichen *Cannonfodder*-Turnier über die Schulter schauen, dürften angesichts zerplatzender Mini-Sprites Zweifel aufkeimen, ob das Spiel tatsächlich auf den Gabentisch gehört hätte.



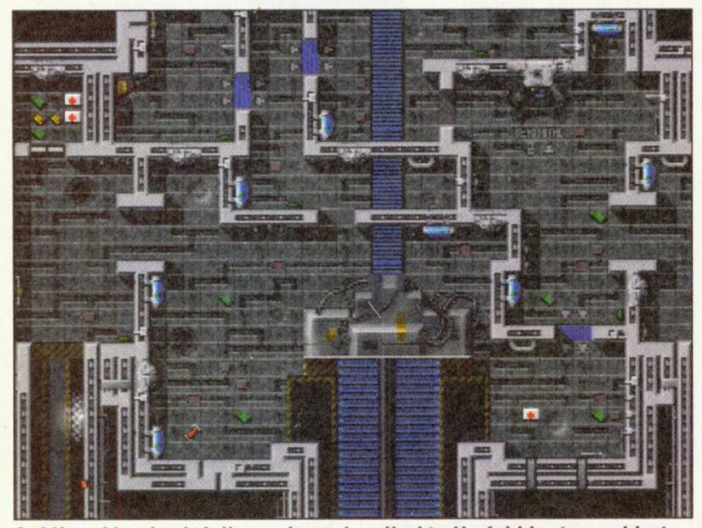
Schwimmer werden ist nicht schwer, Schwimmer sein dagegen sehr: Im Wasser sind jegliche Kampfmaschinen wehrlos

Genre: Action
Hersteller: Sensible Software/Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Sensible Software

AMIGA 82%

Grafik: 67% Sound: 76%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Wacker wie ein Facehugger



Auf Knopfdruck wird diesmal nur das direkte Umfeld kartographiert

Alien Breed 2

Bereits letztes Jahr beschenkte uns der damalige Newcomer Team 17 mit *Alien Breed*. Die nette Action-Mischung überzeugte sowohl spielerisch als auch technisch und litt lediglich an einigen kleinen Mankos, die Team 17 anfang diesen Jahres mit *Alien Breed Special Edition* grandios ausbügelten – und dies zu einem Budget-Preis. Fast zwei Jahre werkelt man nun am offiziellen Nachfolger, der dieser Tage endlich erscheint: *Alien Breed 2*.

Es ist lockere neun Jahre her, da die beiden Kollegen Johnson und Stone die Weltraumstation von finsteren Außerirdischen befreit haben, und die Föderation hat sich seitdem kräftig weiterentwickelt. Alle leben in Frieden und Eintracht miteinander und niemand ahnt irgendetwas Böses, bis auf die beiden Agenten, die den letzten Einsatz immer noch nicht verdaut haben. Üble Alpträume und knatternder Durchfall bestimmen den Tagesablauf der beiden Veteranen und es kommt, wie es kommen mußte: Auf der Kolonie FCA5 gibt's Krach mit irgenwelchen Aliens und eine Einsatztruppe des interplanetaren Korps macht sich auf die Socken, um in der Kolonie kräftig aufzuräumen.

Wie nicht anders erwartet, schlüpft Ihr wieder allein oder mit einem Freund in die Rüstung zweier Spezialkrieger, um die Kolonie zu säubern. Dabei ähnelt das Spielprinzip dem des Vorgängers ganz beträchtlich: Wieder lauft Ihr durch zahlreiche verwinkelte Levels, die wiederum aus der Vogelperspektive gezeigt werden und ballert Dutzende Aliens in Grund und Boden, um diverse Anlagen oder Obermotze zu zerstören. Wieder wird Geld eingesammelt, das in zahlreiche Waffen, Munition oder Extraleben investiert wird. Neben Paßwörtern wartet erneut das INTEX-Computersystem als Anlaufstelle für kaufwillige Alien-Jäger auf den versierten Spieler. *kn*

geht so

Aliens haben wieder Hochkonjunktur. Fletschten die garstigen Freunde aus der anderen Dimension früher lediglich auf der Kinoleinwand ihr säuresabberndes Gebiß, findet man sie mittlerweile als Knuddeltiere in Kinderzimmern oder als Klobrillenwächter in amerikanischen Bädern. *Alien Breed 2* reitet treu auf der Alien-Welle mit, ähnlich wie die Hälfte aller verfügbaren Spiele, ist dabei in Sachen Atmosphäre jedoch kaum zu überbieten: Dank der tollen Grafik und abwechslungsreichen Aufträgen kann man die Invasion der ETs kaum beklemmender darstellen. Dabei zehrt das Spiel allerdings übermäßig vom Ruhm des Vorgängers und wurde spielerisch nicht verändert. Zwar dürfen neue Waffen, neue Feinde und neue Grafiken bewundert werden, doch auf wirkliche Innovationen haben wir vergebens gewartet. *Alien Breed* wurde lediglich größer, schöner und sehr viel schwerer. Selbst musikalisch hat sich Team 17 dieses Mal nicht überarbeitet. Für Amiga-1200-Besitzer bleibt die Anschaffung trotzdem lohnend, da *Alien Breed 2* den AGA-Chipsatz endlich richtig ausnutzt, und das Spiel nach wie vor zu den besseren Actionspielen gehört.

Auf die Dauer hilft nur Power: Der Flammenwerfer bewährt sich

Genre: Action
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Team 17

AMIGA 1200 67%

Grafik: 72% Sound: 61%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: A 1200/4000
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Amiga, Festplattenversion

Unsere Köpfe sind leer, denn wir sind vom Militär!

Wauwau-Radau



Rüder Rüde: Wonder Dog beißt nicht, aber schmeißt mit Sternchen

Wonder Dog

Als das Sega Mega CD vor knapp einem Jahr das Licht der Spielewelt erblickte, war es noch weitestgehend still um den Scheibenschlucker – hätte nicht *Wonder Dog* durch kräftiges Gebell auf sich aufmerksam gemacht. Die knallbunte Jump & Run-Koproduktion von JVC und Core Design war das erste gute Spiel für das Mega CD – jetzt wedelt der Wunderhund auch auf Commodores Amiga mit dem Schwanz – nur das lange Zeichentrickintro fand auf den zwei Disketten keinen Unterschlupf. In sieben Welten, die in unterschiedliche Abschnitte unterteilt sind, muß *Wonder Dog* sich und sein verlaustes Fell schützen – und das hat sogar einen Grund: Der abscheuliche General Von Ruffbone okkupiert mit seiner gewissenlosen und ergebenen Köterkompanie den Planeten K9, die Heimat von *Wonder Dog*. Um K9 befreien zu können, muß der Heldenhund mit den Wundertalenten erst Erfahrungen in den vorherigen sechs Welten sammeln: Unter anderem springt er im Wald über Füchse und Fuchsfallen, weicht in "Dogsville" streunenden Katzen und Bulldoggen aus, durchquert einen Schrottplatz und ärgert sich auf einem einsamen Mond mit Marsmenschen herum – unglücklicherweise steht auf deren Speiseplan "Wonder Dog à la Mutant" und der Koch hat noch keine Zutaten. Doch *Wonder Dog* wedelt nicht nur freundlich mit Schwanz und Schlappohren – letzteres läßt ihm sogar durch die Lüfte schweben – sondern leistet aktiven Widerstand: Auf Knopfdruck bewirft er Antagonisten mit Sternchen. Außerdem findet *Wonder Dog* ab und an Tornado-Symbole am Wegesrand – als Wirbelwind ist er dann für kurze Zeit unverwundbar und darf alle Gegner vom Bildschirm pusten. Auch andere Fundsachen werten das Hundleben auf: Diamanten sorgen für hohe Punktzahlen, Flügel restaurieren die Lebensenergie, Smileys enthüllen unsichtbare Plattformen und hundert gesammelte Hundeknochen darf *Wonder Dog* gegen ein Extraleben eintauschen. Die werden spätestens bei den mächtigen Zwischen- und Endgegnern dringend gebraucht – scheitert Ihr trotzdem, muß *Wonder Dog* in seine Hundehütte zurück. Nach der Eingabe eines passenden Paßworts dürft Ihr allerdings weiter Hundeknochen suchen und bereits durchstandene Level überspringen. *js*

gut

Die Jump & Run-Profis von Core Design sind Engländer. Engländer sind konservativ und traditionsbewußt. Zumindest Core Design wird keine Spielprinzip-Revolution anzetteln – jedes neue Spiel erinnert an die Vorgänger: der gleiche Grafikstil, das gleiche Spielgefühl und artverwandte Akteure. Der Name Core ist fast ein Gütesiegel für spielbare Jump & Run-Kost – allerdings auch ein Brandmal für mangelnde Innovation.

Hier kann *Wonder Dog* noch so wild bellen oder mit dem Schwanz wedeln – Plattformen, versteckte Bonus-Räume, ellenlange Level und ein sprungfreudiger Hauptdarsteller locken heute keinen Hund mehr aus dem Körbchen, geschweige denn einen Amiga-Profi vor den Monitor. *Wonder Dog* ist ein solides, technisch gutes Jump & Run – ein Spiel, das Spaß macht. Wer davon noch nicht genug hat, darf mitbellen.



Ein ganzer Kerl dank Core: Wonder Dog bellt jetzt auch auf dem Amiga

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Core

AMIGA 72%

Grafik: 73% Sound: 69%
Schwierigkeit:
Minimal: 1MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Erschienen: Sega Mega CD

Auf den Hund gekommen: Nach einem Feindkontakt ist Wonder Dog benommen

Tick, Trick & Track



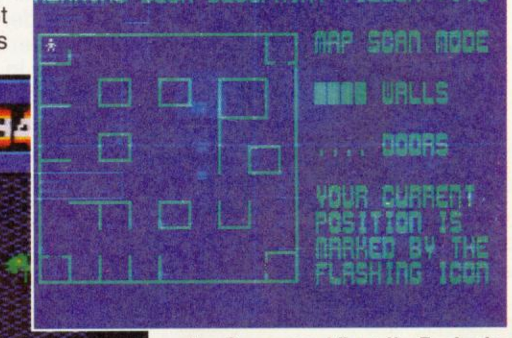
Vom Bürgerschreck zur Powerpolizei: Die drei Punks räumen auf

Einen Orden für die innovativste Spielidee gewinnt Core Design mit *Cyberpunks* sicher nicht. Die meisten spielerischen Elemente haben wir schon in dieser oder ähnlichen Form in *Alienbreed* oder *Chaos Engine* gesehen. Trotzdem macht es Spaß, mit den *Cyberpunks* eine Handvoll Raumstationen zu befreien. Die Levels sind vertrackt aufgebaut, die Extras taktisch günstig postiert. Tummeln sich in den ersten Missionen noch wenige Gegner auf dem Bildschirm, haben Joystick-Akrobaten in späteren Levels alle Hände voll zu tun, der Feindesschar Herr zu werden. Mit stumpfsinnigem, "Schieß alles nieder, was sich bewegt", kommt man allerdings nicht besonders weit – ein wenig Taktik gehört zum Punkeralltag dazu. Etwas schlaff ist die technische Qualität – nur die drei Hauptdarsteller sind farbenfroh und gut animiert. Die Aliens sehen dagegen teilweise aus, als wenn sie auf einem intergalaktischen Schönheitswettbewerb den allerletzten Platz belegt haben, außerdem sind die Hintergründe streckenweise zu monoton.

Cyberpunks

Punks gelten für viele noch als schrille Außenseiter. Wenn es nach den Spieledesignern der britischen Firma Core geht, wandeln sich die Bürgerschrecks des 20. Jahrhunderts im nächsten Jahrtausend zur paramilitärischen High-Tech-Truppe. Mit passend zum Kampfanzug gefärbter Irokesen-Haartracht, einer Ratte auf der Schulter und einem fetten Laser im Anschlag, räumt die Punk-Polizei der Zukunft jede Gefahr aus dem Weg. Der harte Kern Future-Punks sind die drei *Cyberpunk*-Chaoten Raa, Bee und Gee von der 501 Cyber Assault Squad. Das infernalische Trio muß nun, innerhalb eines Zeitlimits, fünf verschiedene Kampfmissionen erfüllen. Mal muß eine Raumstation von außerirdischen Eindringlingen, ein Wissenschaftler befreit, wieder ein anderes Mal ein Atomreaktor stillgelegt werden. Die einzelnen Missionen (Levels) sind zudem in verschiedene Etagen unterteilt, die alle aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Per Knopfdruck sucht Ihr Euch einen Punkt aus, den Ihr selbst steuert. Ihr könnt natürlich während des Spiels bei Bedarf auf jeden anderen Helden umschalten. Die beiden verbleibenden Punker werden vom Computer übernommen und wuseln dem Anführer im Gänsemarsch hinterher. Auf Wunsch feuern die beiden Computerkollegen immer dann, wenn Ihr ballert in die gleiche Richtung oder schießen jeweils in Blickrichtung.

Neben zahlreichen Extras, die Ihr unterwegs aufsammeln könnt, um die am Anfang nur schwach bewaffnete Truppe aufzurüsten, findet Ihr in den Levels zusätzlich besondere Gegenstände. Computerdisketten beispielsweise, mit denen Ihr Euch an Terminals einloggen dürft. Je nach Farbe der Diskette lassen sich Übersichtskarten des Levels anzeigen oder Sicherheitssperren ausschalten. Farbige Code-Karten werden dazu benutzt, Türen zu öffnen, Zeitwürfel verschaffen Euch Bonussekunden, Smartbombs fegen alle Aliens vom Bildschirm. Nach jeder Mission gibt's nicht nur Punkte, sondern auch ein Paßwort, damit Ihr später wieder in der zuletzt erreichten Raumstation weitermachen könnt. *mh*



Am Computer könnt Ihr Euch eine Karte des Levels geben lassen



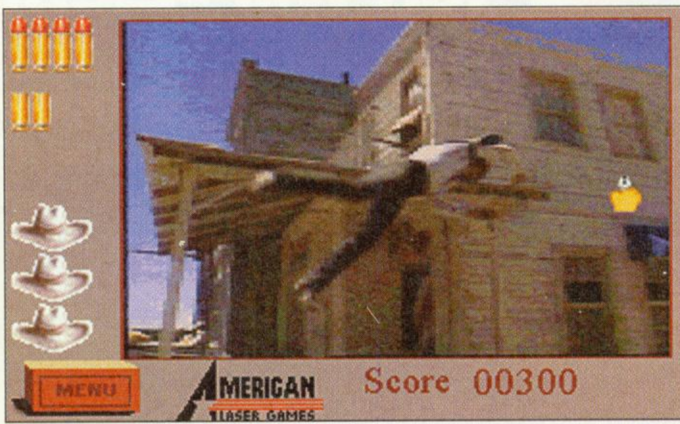
Da geht der Punk ab: Raa, Bee und Gee feuern aus allen Rohren

Genre: Action
Hersteller: Coredesign
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Coredesign

AMIGA 71%

Grafik: 65% Sound: 61%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

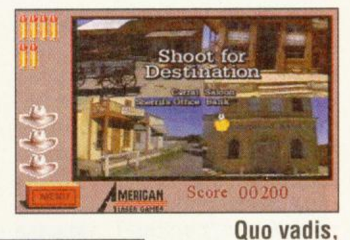
Kein Western von Gestern



Blattschuß: Nach diesem Fall vom Dach liegt der Cowboy flach

Mad Dog McCree

Verglichen mit einem Mann, sind die Western-Vandalen Billy The Kid, Jesse James und Calamity Jane so friedlich wie ein christlicher Knabenchor: *Mad Dog McCree* ist gefährlicher als ein skalpgieriger Indianer, skrupelloser als ein Großgrundbesitzer mit Diamantschneidezahn und häßlicher als ein rostiges Hufeisen. Sein Name verbreitet schlicht Angst und Schrecken – im Wilden Westen essen alle kleinen Kinder brav ihren Spinat, da die Mütter mit "Wenn du nicht alles verspeist, kommt *Mad Dog* und holt dich" drohen. Für die Mütter und Kinder einer Kleinstadt hat sich diese linkische Drohung bewahrheitet: *Mad Dog* und seine hemmungslosen Handlanger haben eine Frontier Town überfallen und den Bürgermeister und seine blonde (aber augenscheinlich nicht mehr ganz junge) Tochter entführt. Der Sheriff genießt einstweilen die erholsame Ruhe in seiner eigenen Zelle – die Schlüssel verwahrt einer von Mad Dogs Schergen. Gerade in diesem Moment – zur falschen Zeit am falschen Ort – reitet ein fremder Revolverheld in die Kleinstadt und wird in den Konflikt verwickelt. Dieser Mann ist die einzige Hoffnung für die verschüchterten Bürger der Stadt und alle spinathassenden Kleinkinder im Wilden Westen – der Spieler schlüpft in die Rolle dieses Hoffnungsträgers und betrachtet das bleihaltige Abenteuer aus dessen Perspektive. Vor Euren Augen läuft quasi ein Westernfilm mit richtigen Schauspielern ab, der Euch einen gewissen Handlungsspielraum einräumt. Im Prinzip müßt Ihr mit der Maus auf einen Banditen schießen, bevor dieser Euch zu einem Zwangsbesuch beim Totengräber "überredet". Im Laufe des Spiels dürft Ihr auch tiefgreifendere Entscheidungen treffen: Besucht Ihr zunächst den Saloon oder die Bank?



Quo vadis, satanas? Unser Cowboy steht vor einer schweren Entscheidung.



Leichen pflastern seinen Weg: Ist der Spieler schnell, gewinnt er das Duell

Bereits seit einigen Jahren sorgt American Laser Games mit *Mad Dog McCree* für spektakuläre Schußwechsel in Spielhallen. Der Riesenautomat lockt Freizeit-Rinderhirten mit Lichtpistolen, Laserdisk-Animationen, Sprache und Sound in Spielfilmqualität. Für die Heimversion wurden die Szenen grober digitalisiert und auf eine CD gepreßt – ansonsten hat *Mad Dog* nichts von seinem Schrecken verloren. Nur die Option, einen Spielstand abzuspeichern, verdient die Adjektive "anständig" und "fair". *js*

Testosteron-Traum: Die Tochter des Bürgermeister ist scharf auf Euren Colt (links)



Unlucky Luke: Dieser Mann ist immer der Gewinner – auch wenn Ihr verliert

na ja

Geht es nach American Laser Games, ist *Mad Dog McCree* ein Vorreiter in die CD-Spielezukunft mit Spielfilm-Flair. Aber so manches Sinclair ZX81-Spiel auf Kassette hatte mehr Klasse als dieses simple Klick-mich-Kasperltheater. Anfangs sammeln sich zwar Freunde und Bekannte um den Monitor und man darf der staunenden Masse seine Fähigkeiten als Scharfschütze präsentieren, aber spätestens nach fünf Minuten wendet sich der Normalbürger ohne Cowboy-Erbmasse ab – dem einen ist es zu brutal, dem anderen zu langweilig: Der spielerische Tiefgang wird vom Totengräber mit einem Spatenstich lokker überboten. *Mad Dog McCree* ist stereotyp und stumpfsinnig zugleich. Mehr als zur richtigen Zeit auf den richtigen Mann zu schießen, wird von Euch nicht verlangt. Kleine Programmierfehler und Ungenauigkeiten machen das Schützenfest endgültig zum Trauerspiel – außerdem wird der Spieler nicht mehr gebraucht: Sicher wird die BPS *Mad Dog McCree* bald dingfest machen.

Genre: Action
Hersteller: American Laser Games
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Leisuresoft

MS-DOS CD 47%

Grafik: 76% Sound: 77%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 512 KB, VGA, CD-ROM, Soundblaster, Festplatte
Unterstützt: –
Erschienen: 3DO, Sega Mega CD

Ben Hur in Voxel Space



Einbahnstraße: Die Rennpiste ist nur eingleisig befahrbar

Cyberrace

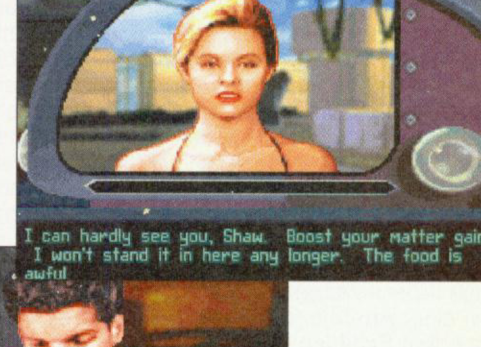
Nach all den knusprigen Ankündigungen zu *Cyberrace* durfte man die utopische Rennorgie mit einiger Nervenanspannung erwarten. Immerhin wurde die Arbeit der kalifornischen Edelprogrammschmiede "Cyberdreams" von keinem Geringerem als Designer Syd Mead persönlich befruchtet.

Im *Cyberrace* treffen zwei unglückliche Rassen aufeinander, um einen sonst unbezahlbaren Krieg auf elegante Weise auszufechten. Als Starkutscher des Universums stinkt Euch die diplomatische Angelegenheit ganz gewaltig, doch nachdem der Geheimdienst Eure Geliebte kurzerhand kidnappt, laßt Ihr Euch zur Teilnahme am *Cyberrace* überreden. Als Clay Shaw werdet Ihr im Team der Terrans verpflichtet und habt Euch zu jeder Rennveranstaltung hinter das Steuer eines Raumgleiters zu zwängen. Das Rennen der Nationen wird auf verlassenen Planeten ausgetragen, auf denen jeweils eine Strecke abgesteckt wird.

Im Rennen werden keine Kompromisse gemacht, das einzige was wirklich zählt, sind die zurückgelegten Runden. Deswegen ist jeder Raumer bis unter die Decke mit allerlei wegweisenden Waffen bestückt, die im Rennen lustig unter den Konkurrenten verteilt werden. Wie in einem konventionellen Motorradrennen, bekommt jeder Teilnehmer den Startplatz zugewiesen, den er im zurückliegenden Rennen belegt hat. Nach dem Start findet Ihr Euch meist in einem Pulk wild um sich ballernder Renner wieder und könnt versuchen, der abgesteckten Strecke zu folgen. Die leicht über dem Boden schwebenden Renner brauchen dabei nicht der exakten Streckenführung zu folgen, sondern können auch einen (oft unvermeidlichen) Ausflug in die Planetenpampa unternehmen. Die Hauptsache ist, der Renner wird nach jeder Runde in der Nähe von Start und Ziel vorbeigesteuert. Wird Euer Flitzer von einer hinterrücks abgefeuerten Lenkrakete getroffen oder fährt auf eine abgeworfene Mine, geht kostbare Rennzeit verloren. Nur in besonders harten Fällen werdet Ihr auf diese Art und Weise aus dem Rennen katapultiert. Um eines der anderen Teams auszuschalten, haben die Militäringenieure eine ganze Palette bahnbrechender Mittel entwickelt: Neben Minen, die Ihr vorteilhaft im Gelände plazieren könnt, dürfen Raketen, Laser und aus dunklen Kanälen stammende Spezialwaffen eingebaut werden. Außerdem könnt Ihr die Rennkiste hochtunen und so der Konkurrenz die Rücklichter zeigen. Diese Extras liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen von Euch vor jedem Rennen gegen harte Kredits erworben werden. *cd*

na ja

Cyberdreams hat es wieder einmal geschafft: Nachdem bereits die Grafiken von H. R. Giger in *Darkseed* verheizt wurden, haben die Jungs jetzt Syd Mead's geniales Zukunfts-Design in Grund und Boden gestampft. Weder die miesen digitalisierten Zwischensequenzen noch die sich zäh dahinschleppende Story können auch nur den Hauch eines Cyberpunk-Feelings rüberbringen. Ein ganz eigenes Trauerkapitel ist das verwendete Voxelsystem: Die drei Detailstufen machen *Cyberrace* sehr flexibel: Grafikmodus Nummer eins ist auch auf einem minderbemittelten 386er schnell, ähnelt aber einem Bottich niedergepixelten Katzenfutters – Nummer zwei ist leidlich spielbar und Nummer drei sieht zwar gut aus, erreicht aber erst auf einem Pentium Diashow-Geschwindigkeit. In allen drei Modi sind die Feinde durch ausnehmende Häßlichkeit gebrandmarkt. Das Spieldesign läßt auch keine wahre Freude aufkommen: Entweder man kommt vom Kurs ab und verliert sich in den Voxelhügeln oder langweilt sich auf 10 monotonen Runden. Schade – gerade von "Blade Runner" Syd Mead hatte ich mir mehr versprochen – wer ein Voxel-Space sehen will, sollte besser zu *Comanche* greifen.



Noch nicht berührt und schon entführt: Wegen dieser holden Schönheit stürzt Ihr Euch in miese Voxelgrafik

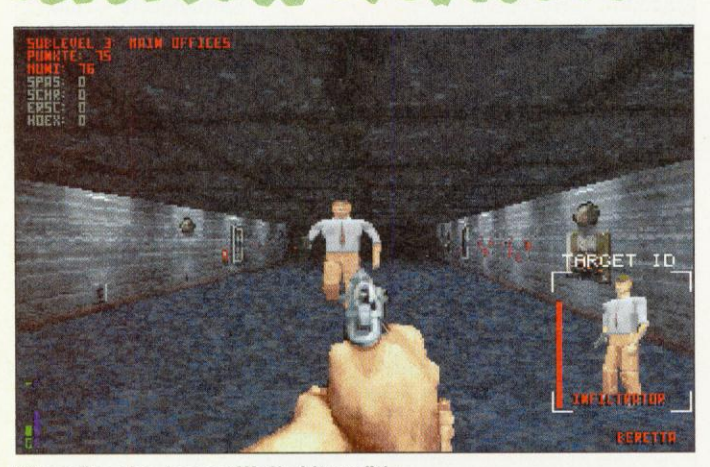
Spieglein Spieglein in der Hand – welcher Wagen ist der schnellste im ganzen Land



Comanche in flach: Das Voxel Space wird noch einmal ins Rennen geschickt

Genre: Simulation
Hersteller: Cyberdreams
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik
MS-DOS 40%
Grafik: 47% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KB, 2 MByte EMS, 19 MB Festplatte, VGA
Unterstützt: Thrustmaster, Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick
Geplant für: CD-ROM, Amiga

SkyNet schießt scharf



Hier wäre eine besser Waffe bitternötig

gut

Seit im letzten Jahr die Mini-Shareware-firma ID-Software die Spielewelt mit dem hierzulande verbotenen 3-D-Actionspiel *Wolfenstein 3-D* aufgeschreckt hat, sind Ballereien im *Underworld*-Look groß in Mode. Derweil "ID" noch am Nachfolger *Doom* bastelt, vergnügen wir uns mit *The Terminator: Rampage.* Zwar flutscht die recht ansehnliche Grafik – selbst auf flotten Rechnern – nicht so schnell über den Monitor wie beim ID-Counterpart und die Gegner tauchen oft ziemlich unvermittelt auf. Aber Spaß macht die fröhliche Roboterjagd trotzdem. Ein Haufen Extrawaffen, ausgebuffte Gegner und 32 umfangreiche Etagen stellen den "Exterminator" vor eine spannende Aufgabe. Dumpfe Rambos, die sich nur auf ein gut gefülltes Magazin verlassen, haben gegen die Roboterschar allerdings keine Chance: Nur wer seine Gehirnzellen nutzt, den nächsten Schritt umsichtig plant, um jede Ecke lugt und extreme Vorsicht walten läßt, kann SkyNet den Garaus machen. Ein Lob heimsen die Bethesda-Leutchen für die stimmungsvolle Soundkulisse ein: Das Original-Filmmusikthema umschmeichelt des Spielers Ohren, kernige Soundeffekte lassen (nicht nur) die Nachbarn zittern.

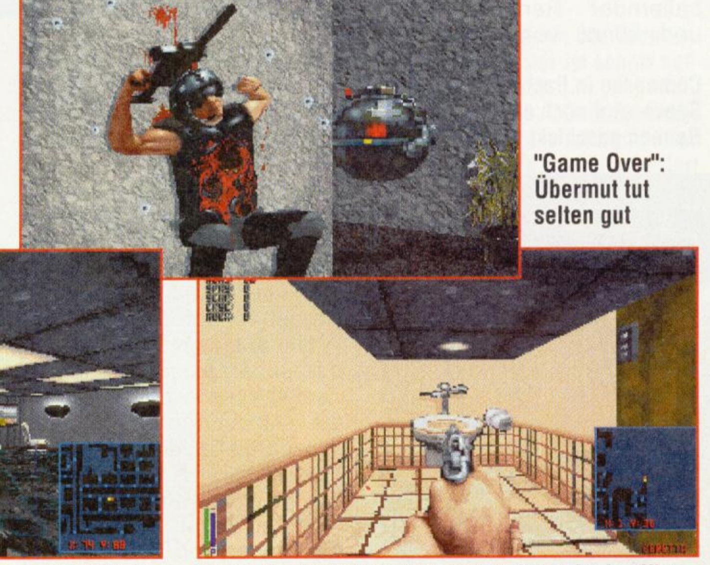
The Terminator: Rampage

Im August des Jahres 2029 flutscht das letzte Bit durch die Chips des Computernetzwerks "SkyNet", die menschliche Widerstandsbewegung unter John Conner hat den letzten Terminator zerlegt, das letzte Terminal zerstrahlt, und den Mörder-Maschinen endgültig den Strom abgestellt. Nun machen sich Conner & Co an den Wiederaufbau. Findige Wissenschaftler wollen mit einer Art Zeitmaschine die gröbsten Schäden beheben – und lösen eine Katastrophe aus. Eine letzte SkyNet-Orbitalstation wird durch das Experiment aktiviert und bedroht die Menschheit. Eure Aufgabe ist es, den letzten SkyNet-Außenposten zu zerstören.

Dazu dringt Ihr in das Bürogebäude der Computerfirma Cyberdyne-Systems ein. SkyNet hat natürlich was gegen ungebetene Gäste und stellt Euch ein ganzes Arsenal von Killermaschinen entgegen. In den 32 Etagen tummeln sich Suchdroiden, laserbewehrte Wachroboter und eine ganze Menge Terminatoren. Die Etagen sind – bildschirmfüllend – in 3D zu sehen, am unteren Bildrand seht Ihr die Arme Eures digitalen Alter egos, nebst der aktuellen Bewaffnung. Apropos Bewaffnung: Ihr fangt mit "normalen" Waffen wie einer Pistole, einer Shot-Gun oder einer Uzi an. Neue Waffen, Munitionsnachschub und Erste-Hilfe-Kästen findet Ihr unterwegs. Zusätzlich müßt Ihr die einzelnen Bauteile für eine fette Laserkanone finden, mit der Ihr SkyNet entgegentreten könnt. Gesteuert, gezielt und geschossen wird am besten mit der Maus. Zielt Ihr auf einen Gegner, erscheint ein kleines Fenster am Bildrand mit Ziel-Infos. Weitere Anzeigen informieren Euch über Euren aktuellen Gesundheitszustand und die verbleibenden Munitionsreserven. Habt Ihr Euch verlaufen, könnt Ihr per Knopfdruck eine Übersichtskarte aufrufen oder gar dauerhaft als Fenster einblenden. Eine zusätzlich aufrufbare Karte zeigt an, wie viele Laserteile Ihr schon in den Räumen gefunden habt und welche Einzelteile noch zur ultimativen Kanone fehlen. *mh*



Unsere Plasmakanone ist endlich vollständig



"Game Over": Übermut tut selten gut

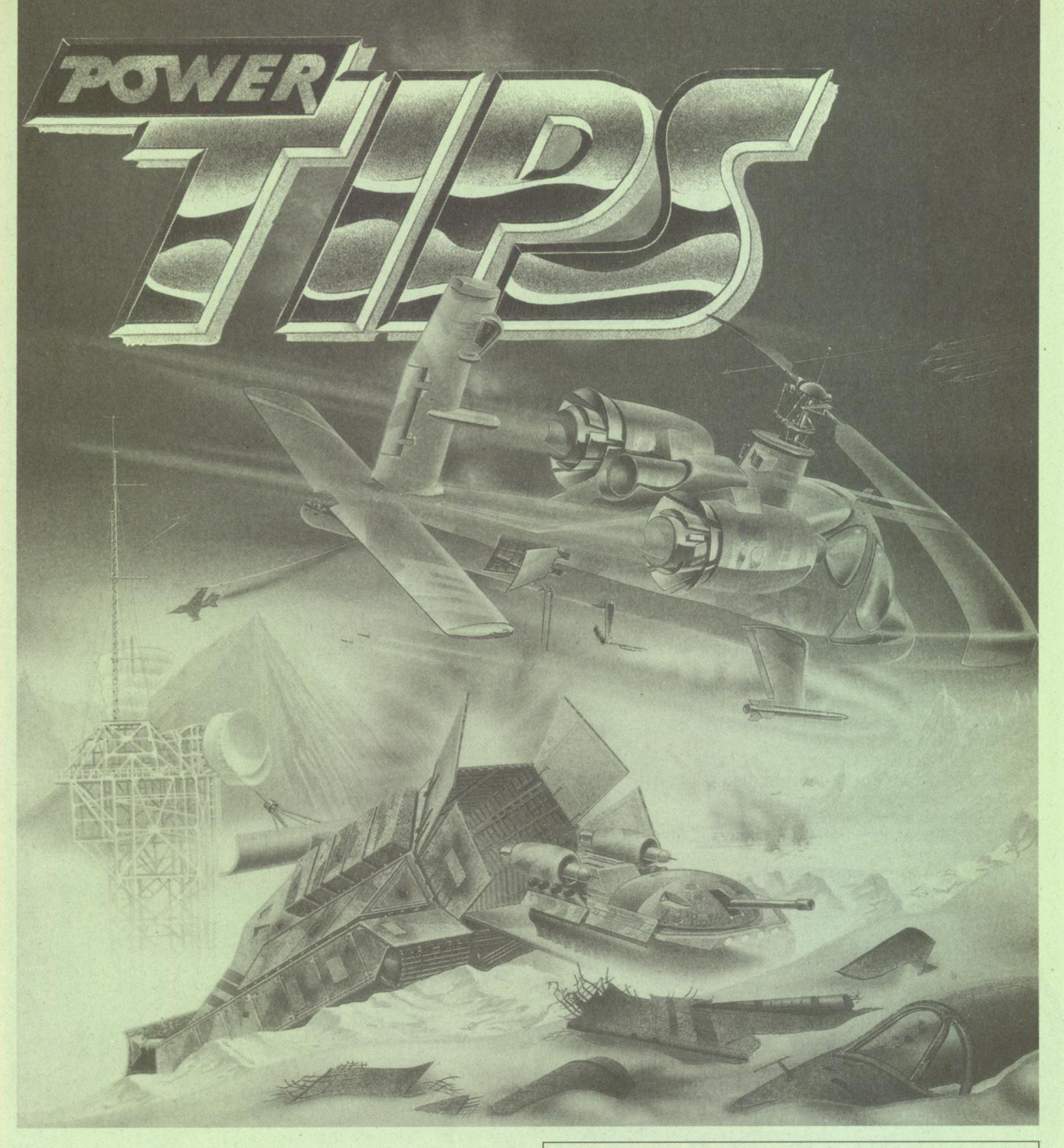
Der "Ex"-Terminator schlägt wieder zu, der Robot-Wächter gibt nun endlich Ruh

Wenn das Bedürfnis übermannt, besucht das Klo nur mit einer Kanone in der Hand

Genre: Action
Hersteller: Bethesda
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 78%

Grafik: 70% **Sound:** 77%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 15 MByte auf Festplatte, 386er, 25Hz, 2 MByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, (Pro), Roland, GM
Geplant für: –



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Videospieletips

Heft 1/94

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

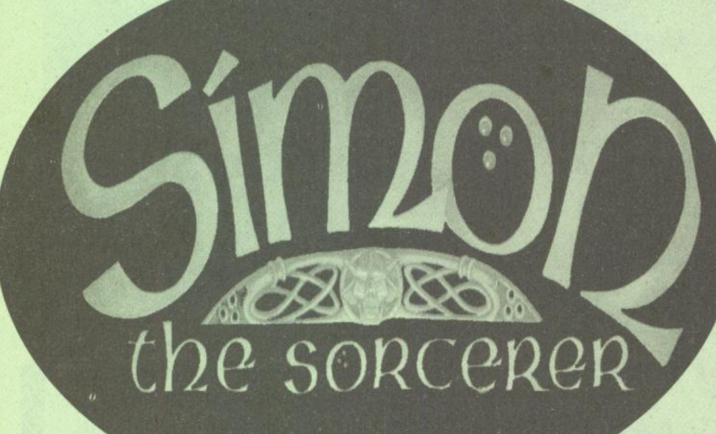
Computerspieletips

Simon the Sorcerer

Mike Woodroffes Zauber-Adventure ist eine ziemlich harte Nuß im Computer-Regal. Allen verzweifelten Magie-Lehrlingen helfen Colette Löffert und Guido Tommasone aus Rüsselsheim.

Im Dorf

Simon findet sich in Calypsos Hütte wieder. Beim Lesen des Briefes erfährt er, daß Calypso ihn bereits erwartet hat und auf seine Rettung aus Sordids Fängen hofft. Um dies zu bewerkstelligen, muß Simon allerdings erst zum Zauberer avancieren. Er macht sich also auf den Weg zum Zirkel der Zauberer, nicht ohne vorher die Schere aus der Schublade und das Magnet vom Kühlschrank mitzunehmen.



Eine Unterhaltung mit dem Schmied zu beginnen ist sinnlos, dieser scheint entweder stumm zu sein, oder er redet halt nicht mit jedem dahergelaufenen Rotzlöffel. Simon nimmt das Seil mit, das wohl niemand vermissen wird und auch der Klöppel, der auf dem Tisch liegt, wandert in seine Tasche.

Simon entschließt sich zu einem kleinen Umweg, liest eine Leiter auf und macht Station im Haus des Druiden, wo er eine Flasche Hustensaft und ein Speziengläs aufklaubt – die Unterhaltung mit dem Händler bringt ohne Geld nichts ein. Auch im Shop heißt es nur umschauen, aber nichts berühren – ohne Moneten ist Simon arm dran!

In der Kneipe schnappt er sich zunächst einmal das Päckchen Streichhölzer und geht dann ins Hinterzimmer zu den Zauberern, von denen er den Auftrag erhält, einen Zauberstab zu finden. Im Schankraum hält er noch ein Schwätzchen mit den beiden Kämpferinnen und schneidet dann in einem unbeobachteten Moment dem schlafenden Zwerg den Bart ab.

Im Wald

Also macht sich Simon im Wald auf die Suche nach dem Turm. Er trifft bald auf einen Barbaren, dem ein Dorn im großen Zeh steckt. Simon befreit ihn von diesem und erhält zum Dank ein kleines Metallpfeifchen. Das läßt er auf seinem Weg auch gleich den Troll blasen, der ihn nicht über seine Brücke lassen will und bekommt postwendend Hilfe von seinem neuen Freund. Nun kann er die Brücke überqueren und zum Turm, der ganz im Südosten des Waldes steht, wandern. Das Schild nimmt er mit.

Er repariert die Glocke durch Einbau des Klöppels und benutzt sie natürlich sogleich. Das heruntergelassene Haar

TIP DES MONATS

erklimmt er und küßt oben im Turmzimmer nach dem ersten Schrecken Rafunzel – ab ins Inventar mit ihr!

Bevor es nun ins Dorf zurückgeht, macht Simon noch die Bekanntschaft mit dem Dorfdeppen, der ihn Wasser holen schickt. Nichts einfacher als das, denkt sich Simon und trifft im Südwesten des Waldes auf ein Hexenhäuschen, vor dem ein Brunnen steht. Simon kurbelt den Eimer nach oben und nimmt ihn mit.

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält. Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Ratschlägen spart – Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

Im Dorf (2)

Simon begibt sich zum Haus des Imkers auf der Westseite des Dorfes. Er läßt Rafunzel auf die Trüffel-Tür los und betritt dann das Haus, um sich mit Imkerhut und -pfeife auszurüsten. Dann geht er nach draußen und benutzt die Pfeife am Bienenstock. Wenn die Bienen verscheucht sind, kann er sich das Stück Wachs nehmen. Er schaut jetzt noch mal bei Calypsos Hütte vorbei und geht zu deren Rückseite, wo er die Bohnen auf den Komposthaufen wirft. Die Wassermelone wandert ins Inventar.

Dann geht er in die Kneipe, spricht mit dem Wirt und bestellt einen Drink. Wenn der Wirt sich nun nach den Zutaten bückt, benutzt



Simon das Wachs mit dem Bierfaß. Dann nimmt er das Prospekt mit dem Biergutschein entgegen und findet vor der Kneipe das Bierfaß vor, das er in seinem Hut verschwinden läßt.

Im Wald (2)

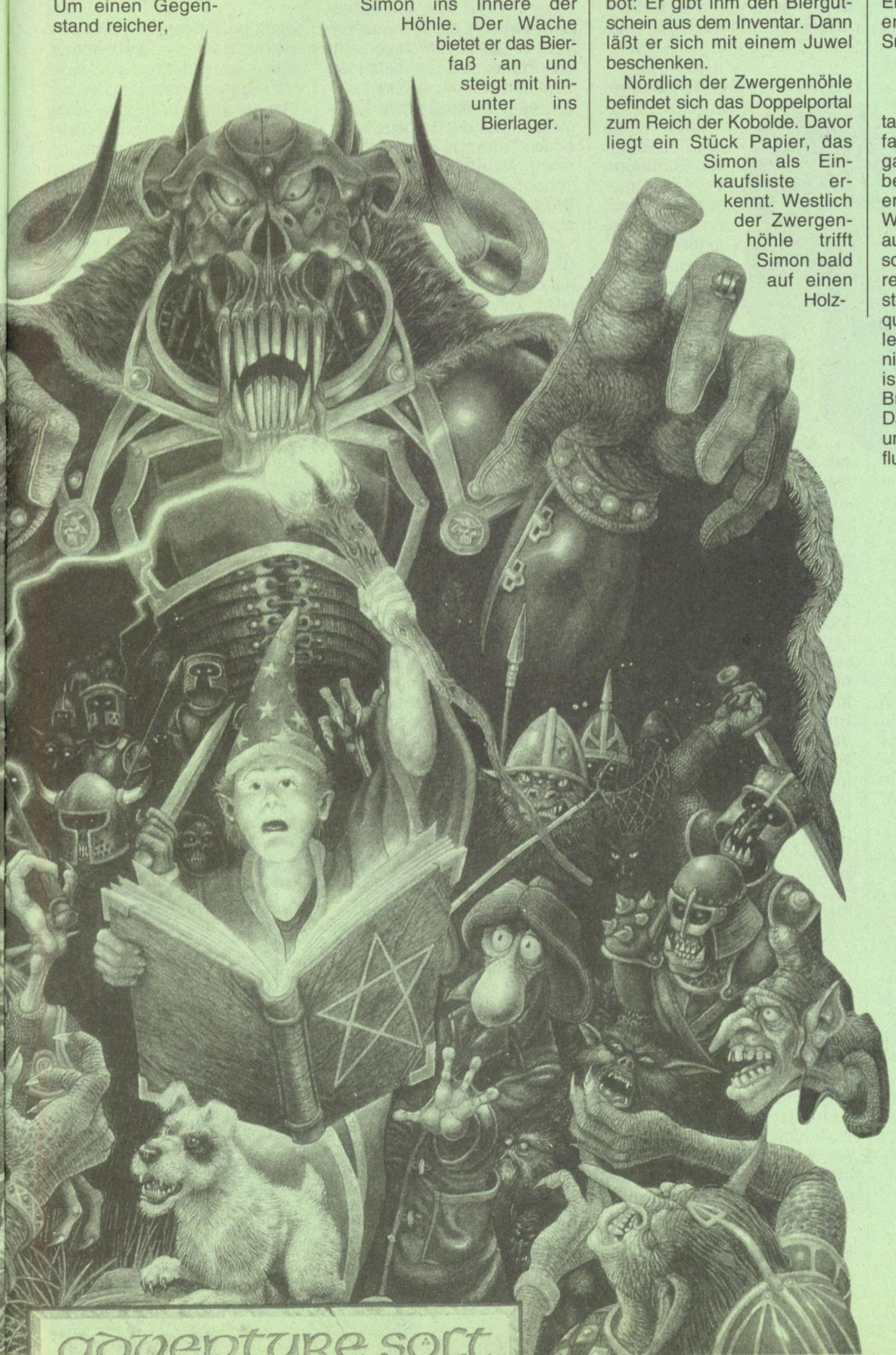
Simon geht zum Susaphonspieler und wirft diesem die Wassermelone ins Instrument. Um einen Gegenstand reicher, geht er nun zum Zwergenbau und wechselt auch im Vorübergehen ein paar Worte mit Dr. Jones. Dann liest er vor der Höhle den Stein auf und schaut sich diesen an: Bier! Hinein in die Höhle – aber nicht vergessen den Bart anzuziehen.

Bei den Zwergen

Mit der Losung "Bier" kommt Simon ins Innere der Höhle. Der Wache bietet er das Bierfaß an und steigt mit hinunter ins Bierlager. Dort kitzelt er den schlafenden Zwerg mit der Eulenfeder und nimmt daraufhin den Schlüssel an sich. Jetzt wieder rauf und die andere Treppe runter – vom Geschrei des Buchhalters nicht stören lassen!

Simon nimmt den Haken an sich und öffnet die goldene Tür mit dem Schlüssel. Er betritt die Schatzkammer. Dem Zwerg dort macht er ein Angebot: Er gibt ihm den Biergutschein aus dem Inventar. Dann läßt er sich mit einem Juwel beschenken.

Nördlich der Zwergenhöhle befindet sich das Doppelportal zum Reich der Kobolde. Davor liegt ein Stück Papier, das Simon als Einkaufsliste erkennt. Westlich der Zwergenhöhle trifft Simon bald auf einen Holzfäller, dem er einen Metalldetektor abschwatzt.



Im Dorf (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neugewonnenen Reichtum geht er nun in den Laden und kauft den Hammer und den Weißen Geist, außerdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

Beim Sumpfling

Der Sumpfling hat Geburtstag und lädt Simon zum Suppe fassen ein. Simon ißt auch ganz tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Speziglas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten. Beim Überqueren des Stegs stellt sich allerdings heraus, daß dieser nicht ganz niet- und nagelfest ist. Simon befestigt also das Brett mit Hilfe des Hammers. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Froschfluch.

Der Gollum

Simon begibt sich nun zur Südseite der Schlucht (diese erreicht er, indem er von der Kreuzung – siehe Karte – nach Nordosten geht) und hangelt sich an den Lianen vorne links im Bild hinunter zum angelnden Gollum. Nach kurzer Plauderei bietet Simon dem Gollum die Sumpfsuppe an und bekommt die Angel im Tausch dafür. Die Angel wiederum verhilft ihm nach kurzer Zeit zum Ring ("mein Ssschatzzz").

Die Drachenhöhle

Den Sumpf überquerend erreicht Simon das Gebirge, wo er im Bild mit der Zauberer-Statue den Metalldetektor benutzt. Dann begibt er sich weiter nach Osten, bis zum Riesen, den er mit ein paarmal Blasen des Musikinstruments von der Dringlichkeit seiner Mission überzeugen kann, und so den Weg zur Drachenhöhle geebnet bekommt.

Er geht in die Höhle hinein und kuriert mittels Erkältungssaft den Drachen, was ihm einen Feuerlöscher einbringt. Dann geht er vor

die Höhle und wirft den Haken an den Felsen über dem Eingang. Er klettert am Seil hinauf und findet ein Loch im Boden vor. Hier verknotet er nun Seil und Magnet und benutzt dies mit dem Loch, um nach und nach alle Goldstücke herauszuziehen.

Die Ausgrabung

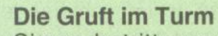
Von der Drachenhöhle aus geht er weiter nach Osten und findet einen Fossilienstein, den er dem Schmied im Dorf auf den Amboß legen muß. Mit diesem Stein kann er dann Dr. Jones davon überzeugen, in den Bergen nach Fossilien zu graben. Er begibt sich ebenfalls dorthin und wühlt im Schutt solange herum, bis er Milrith findet.

Im Haus des Holzfällers

Auch dieses Metall gibt er zwecks Weiterverarbeitung auf den Amboß des Schmiedes. Simon erhält einen Axtkopf, den er dem Holzfäller bringt. Der verläßt überglücklich die Szene und Simon kann die Hütte betreten.

Er findet ein Steigeisen und löscht dann das Feuer mit dem Feuerlöscher. Dann bewegt er sorgfältig den Haken und gelangt in ein geheimes Holzlager. Er nimmt das Mahagoni an sich und eilt zu den Holzwürmern, die ihm nun auf seiner Queste behilflich sein wollen.

Die Gruft im Turm



Simon betritt zum zweiten Mal das Turmzimmer Rafunzels. Die Bodenbretter sind mit den Holzwürmern an der Seite kein Hindernis. Simon stellt die Leiter ins Loch und steigt hinab in die Gruft. Er öffnet todesmutig den Sarkophag und nimmt Reißaus. Dann kehrt er wieder zurück und öffnet den Sarkophag erneut. Der Mumie zieht er am losen Verband die Bandagen ab und kann sich nun den Zauberstab schnappen.

Bei den Zauberern

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Aufnahmegebühr und avanciert zum Jungzauberer. Er bekommt ein Wizkidmäppchen und jede Menge gute Ratschläge.

Bevor er sich zum Kampf mit der Hexe stellen kann, braucht er jedoch das Zauberbuch. Also begibt er sich nun zu der Kiste vor dem Laden und steigt ein.

Goblin-City

Kaum angekommen befreit er sich durch einfaches Öffnen der Kiste. Er entdeckt sein Zauberbuch – heraus fällt ein loses Blatt Papier – und ein Rattenknochen. Das Papier schiebt er unter der Tür durch und schiebt dann den Rattenknochen ins Schloß. Der Schlüssel fällt auf das Papier, das Simon nun wieder in den Raum zurückzieht. Er öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht in den Gang. Die Wache beachtet er nicht, sondern nimmt den Eimer an sich und begibt sich nach unten in die Folterkammer.

In der Folterkammer

Simon nimmt das Brandeisen und das Pfefferminz. Dann redet er mit dem Druiden und überzeugt ihn dadurch, daß er den Ring entfernt und das Medaillon an seine Stirn drückt davon, daß er kein Dämon ist. Dann stülpt er ihm den Eimer mit dem Loch über den Kopf – nicht verwechseln mit dem Holzeimer aus dem Brunnen der Hexe und hält das Brandeisen an den Eimer. Der Druide verwandelt sich in einen Werfrosch und hüpft davon.

Allein gelassen versteckt sich Simon in der Eisernen Jungfrau vor den Goblins. Wenn der Frosch zurückkehrt, nimmt er ihm die Säge aus dem Maul und zersägt mit ihr die Gitterstäbe.

Der magische Baum

Dann begibt er sich ins Gebirge – östlich von der Drachenhöhle findet er Steigeisen, in deren Reihe eins fehlt. In das Loch steckt er nun das Steigeisen des Holzfällers und steigt hinauf bis zu einem Schneemann, der den weiteren Weg versperrt. Simon verzehrt das Pfefferminz und setzt den Schneemann mit seinem feurigen Atem außer Gefecht. Dann steigt er auf die Bergspitze bis er den Turm des Schicksals erreicht. Als er auf den Eingang zugeht, zerfällt allerdings die Brücke dorthin. Simon benötigt ein Fluggerät.

Simon kehrt ins Bild mit den Steigeisen zurück und hüpft auf den Vorsprung nach Osten. Nach kurzer Wegstrecke trifft er auf einen Baum, den er mittels des Weißen Geists von seiner rosafarbenen Markierung befreit. Dafür erhält er von ihm magische Worte, die er im Kampf gegen die Hexe einsetzen kann.

Im Dorf (4)

Vorher schaut er jedoch noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

Die Hexe

Nun kann das Zauberduell stattfinden. Dies geht über drei Gewinnsätze. Verliert Simon, kann er jederzeit zurückkehren, um es erneut zu probieren. Gewinnt er, schnappt er sich den Hexenbesen und verwandelt sich – abrakadabra – in eine Maus, um vor dem Drachen ins Mauseloch zu fliehen. Jetzt kommt er über die Schlucht zum Turm des Schicksals.

Die Riesenamphibie

Simon benutzt den Besen, um die Schlucht zu überfliegen, doch die Tür ist abgeschlossen. Also trinkt Simon den Verkleinerungstrank und gelangt durch einen kleinen Türspalt ins Innere des Turms. Aber Chippy schleppt ihn sofort in den Garten, wo er durch eine Pfütze am Weiterkommen gehindert wird. Er schaut in den Eimer und entdeckt darin ein Streichholz. Außerdem nimmt er noch das Blatt und den Stein auf. Das Hundehaar befestigt er am Wasserhahn, und versucht dann das Lilienblatt zu nehmen. Das Streichholz befestigt er am Lilienblatt und das Blatt ebenfalls. Dann schwingt er sich auf das Boot und fährt zu den Samen links neben dem Wasserhahn. Er nimmt die Samen und mahlt sie mit dem Stein zu Öl. Damit ölt er den Wasserhahn und zieht ihn dann per Hundehaar auf.



Am anderen Ufer entdeckt er beim Betrachten des Wassers eine Kaulquappe, die er als Geisel beim Frosch benutzt. Er spricht den Frosch auf die Kaulquappe an: "Nimm das, Kaulquappengesicht." Dann nimmt Simon den Pilz und verzehrt ihn – er wächst wieder zu normaler Größe heran. Simon nimmt den Ast und öffnet die Hintertür zum Turm.

Der Turm des Schicksals

Er benutzt den Ast, um der Kiste das Maul aufzuklemmen. Dann nimmt er Speer und Schädel und steigt in den Keller hinab. Hier findet er eine verschlossene Kiste. Simon bewegt den Hebel, stellt die Kiste auf den Block und bewegt den Hebel zwei weitere Male. Jetzt nimmt er die Kerzen mit, die er zwischen den Kistentrümmern findet.

Bevor er zwei Stockwerke nach oben geht, löst Simon noch den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und nimmt ihn mit. Im 1. Stock findet er ein Buch, das er sich anschaut und ein Beutelchen und eine Socke, die er miteinander benutzt, um das doppelte Beutelchen dann mit dem Mauseloch zu benutzen. So fängt man Mäuse! Mit dem Spiegel unterhält er sich kurz und nimmt dann den Zauberstab mit. Im 2. Stock unterhält er sich mit den Dämonen solange, bis er sie davon überzeugt hat, daß er sie zurückschicken kann. Er findet Chemikalien, hängt das Schild an den Haken und säubert es mit den Chemikalien. Dann nimmt er das Buch aus dem Regal, schaut es sich an und geht hinunter zum Spiegel, um sich die beiden Dämonen zeigen zu lassen. Wenn er die Namen der Dämonen erfahren hat, kann er wieder nach oben gehen, mit den Dämonen reden, und sie nach dem magischen Quadrat fragen, wobei der eine der beiden bereitwillig seine Kreide herausrückt. Es geht los: Rock'n'Roll! Er schickt die Dämonen zur Hölle, kann auch den Schild mitnehmen und geht zum Teleporter, um sich zu den brennenden Gruben von Rondor teleportieren zu lassen.

Die Gruben von Rondor – Grande Finale

Simon nimmt Ast und Kieselstein und redet mit dem Fremdenführer. Er kann sich zwar den Eintritt nicht leisten, bekommt aber Gratis-Broschüren mit auf den Weg. Beim näheren Betrachten fällt ihm der Gummiring um die Broschüren auf. Diesen befestigt er am Ast und erhält so eine Schleuder. Die Schleuder benutzt er mit der Alarmglocke. Nun ist der Weg zum Finale frei.

Auf dem Weg zu Sordid findet er noch einen Eimer Bohnerwachs, den er mitnimmt, bevor er sich zum letzten Gefecht stellt. Simon benutzt den Zauberstab und versteinert so Sordid, dann wirft er den Stab in die Lava. Mit dem Bohnerwachs besorgt er nun den Rest. Das Adventure ist gelöst.

Dark Sun

Thomas Bernhardi aus Paderborn hat sich einen gewaltigen Sonnenbrand geholt und SSIs Wüstenrollenspiel geknackt.

Start

Bei der Erstellung der Party sollte man auf jeden Fall den Rat in der Anleitung befolgen und einen Halbriesen (mindestens) als Fighter (Gladiator oder Ranger) mitnehmen. Außerdem darf natürlich ein Kleriker nicht fehlen. Einen Magier sollte man auch dabeihaben, am besten als Magier/Psionic. Anfänger sollten ihre Charaktere bei Beginn modifizieren. Die meisten Kämpfe sind zwar auch so gut zu schaffen, aber der Endkampf ist wirklich schwer. Speichert oft ab, auf alle Fälle nach einem gewonnenen Kampf und vor jeder wichtigen Unterhaltung. Beim Betreten einer neuen Landschaft immer im Pausenmodus alles genau ansehen.

Die Gladiatorenunterkünfte

Das Spiel beginnt für die Party in der Arena. Die ersten Kämpfe sind ziemlich leicht.

Nach dem Kampf werden wir ins Sklavenquartier gebracht, wo man mit Thrustee redet. Der erzählt uns einiges über die hier lebenden Gladiatoren und schließt einem auch die Tür zur Küche auf. Dort trifft man auf Dino, den Koch, der immer gut informiert ist.

Gelal fragt man aus, bis sie Kopfschmerzen bekommt. Erzählt man Dino davon, geht er zu ihr und heilt sie. Nun kann sie von ihrer Flucht berichten.

Scar und Merzol reden erst nach einigen gewonnenen Kämpfen mit einem. Scar sollte man nicht trauen – er hält die Absprache nicht ein. Merzol ist nicht der Klügste, seinem Plan sollte man nicht zustimmen. Um die Gladiatorenunterkünfte zu verlassen, geht man am besten zu Merlin, dem Weasel. Obwohl dieser einen belügt, sollte man ihm folgen – er bringt einen zu einem Templer. Auch dieser will einen hintergehen, also sollte man ihn töten.

Dann geht man in die nordwestliche Ecke und verläßt die Gladiatorenunterkünfte durch den Gully.

Die Sewers

Dort schüchtert man die Wache ein und geht mit ihr zu ihrem Chef. Dieser erzählt einem von einem Templer, der in den Sewers lebt.

Diesen "besucht" man anschließend. Er lebt in dem großen Raum in der Mitte der Sewers. Nachdem er besiegt ist, befreit man seine Gefangenen. Das defekte Rad läßt sich mit Hilfe der Stange, die man dort findet, bewegen. Nun geht man zum Vater (rechts vom großen Raum) und hilft ihm gegen die Eindringlinge. Dann befragt man die Elders. Von ihnen erfährt man, wo sich der Ausgang befindet, nämlich östlich des Hauptausganges im Norden. Der Öffnungsmechanismus befindet sich in einem Rohr. Den Hauptausgang sollte man nicht benutzen, der Nachschub an Wächtern hört dort nicht auf.

Die Plantage und Teaquetzl

Dort angekommen, geht man zu Old One Eye. Der hilft uns, die Plantage schnell zu verlassen. Man sollte sich für den Ausgang im Norden entscheiden, da man von dort schneller nach Teaquetzl kommt. Man geht in der Wüste einfach nach Norden. Dann begibt man sich zum Anführer und verspricht ihm Hilfe. Wie in allen anderen Dörfern sollte man sich den Brunnen mal genauer ansehen. Auch scheint das Auge im Drachenbild für "Ausgrabungen" sehr geeignet.

In welcher Reihenfolge man die nächsten Aufgaben absolviert, bleibt einem selbst überlassen.

Cedrilite

In Cedrilite geht man am besten zuerst zu Chaya, der Anführerin. Danach geht man zu dem Zwerg und läßt sich von diesem zu der Höhle bringen. Dort geht man nach Westen zum Outcast und verspricht diesem zu helfen. Jetzt kann man an der Spinnenwache vorbei. Man redet mit der Königin. Kurz darauf lernt man den Prinzen kennen, der einen warnt.

Seinen Tip befolgend, geht man zu dem zugemauerten Raum im Westen. Die Mauer zerstören, danach den Raum untersuchen. Die Amulette sollten wir anlegen, anschließend gehen wir nach Osten. Dort findet man zwischen den Pflanzen ein Loch im Boden, in welches man das fertige Amulett (Pendant) wirft. Der Fluch ist nun gebrochen und wir kehren zur Königin zurück.

Unterwegs greifen einen Spinnen an, vor dem Thronraum aber wartet der Prinz, der uns beim Kampf gegen die Königin hilft.

Jetzt gehen wir mit dem Prinzen zum Mountainfolk (Südosten) und überzeugen sie, daß er nicht ihr Feind ist. Jetzt geht es zum Schloß, unterwegs

müsssen wir aber noch die versprochene Rüstung vom Outcast abholen.

Im Schloß begibt man sich nach Nordosten zum Aufgang in den zweiten Level. Dort geht man nach Nordwesten und befreit den Druiden. Nun geht man zum Anführer der Banditen (Südwesten). Nachdem dieser besiegt ist, nimmt man den Haken und bringt ihn zum Druiden. Hinter dem Bett des Anführers liegt der Schlüssel zur Schatzkammer.

Der Druide gibt einem nun die "Windpotion" und schickt einen zu Tora. Nachdem man sie besiegt hat, benutzt man den Trank. Der Druide ist sehr erfreut über das Resultat und verrät einem etwas über einen Schatz im ersten Level. Also nach unten, dann zum Volk von Tora und die Boots geholt. Nun geht es nach Südosten, wo man die beiden Vögel besiegt. Danach die Mauer untersuchen und die Boots anwenden.

Nun zurück nach Cedrilite und Chaya überzeugen, der Allianz beizutreten.

Gedron

Auf dem Weg nach Gedron sollte man die Oase und die Mine von Templern und Guards befreien. In Gedron angekommen, begibt man sich zur Heilerin des Ortes. Sie ist die einzige, die nicht beeinflußt ist. Man gibt ihr das Heilmittel vom Kleriker aus Teaquetzl (Kräuter vom Händler holen, dann in der Hütte des Klerikers mixen). Danach geht man zum Bürgermeister (Dorfmitte).

Nach einigem Gerede meldet sich der Defiller durch ihn und beordert uns zur Statue am Dorfeingang. Dort gibt er uns den Auftrag, zwei Stücke für die Statue zu besorgen. Ihn töten kann man nicht, da mit ihm alle Dorfbewohner sterben würden. Also machen wir uns auf den Weg nach Osten, um dort den Echsen eins der beiden Teile abzukaufen (oder sonstwie zu bekommen).

Jetzt nach Norden, wo man sich im Nordwesten ein Seil mit Wurfanker besorgt, mit dem man die defekte Brücke reparieren kann.

Im Nordosten befreien wir die Gefangenen und kämpfen danach gegen den Druiden. Dieser hat das zweite Teil, das wir für die Statue brauchen.

Jetzt zurück nach Gedron, wo man die Teile dem Defiller gibt und ihn anschließend unschädlich macht.

Dann geht man nach Norden, wo man die Gefangenen befreit.

```
            Sklaven ---   Cliff
               |            |
               |            |
            Gedron  ---   Echsen       Karawane
               |            |             |
               |            |             |
             Mine   ---   Wüste --- Sklavenhändler
               |                          |
               |                          |
             Oase       Teaquetzl      Templer
               |            |             |
               |            |             |
Cedrilite --- Drachenbild --- Wüste ---  Händler --- Ruinen
                            |             |
                            |             |
                        Plantage ---   Wagen
```

Der Bürgermeister läßt sich überzeugen, der Allianz beizutreten. Wyrmias Tresor befindet sich unter dem Teppich im Nordwestteil des Hauses des Bürgermeisters.

Karawane, Ruinen etc.

Jetzt kann man (muß aber nicht) sich zur Karawane im Nordosten von Teaquetzl begeben. Auf dem Weg dorthin sind wieder einige Templer zu finden, deren Überlebenschance mit unserem Auftauchen drastisch sinkt.

Elfen sollte man nicht unbedingt trauen, also auch nichts über Teaquetzl verraten!

In der Karawane erhält man den Auftrag, die Überfälle zu stoppen. Also auf zu den Ruinen im Osten. Dort erledigt man die alten Geister – der Ring, den sie bewachen, ist recht nützlich. Dann auf zum Höhleneingang im Norden.

In der Höhle geht man zuerst zu dem Blinden im Westen. Dann in den Tempel – der Eingang liegt im Südosten. Dort erhält man einige nützliche Tips. Anschließend bringt man den Blinden in den Tempel.

Nun auf nach Osten, wo im ersten Haus schon jemand auf uns wartet. Leider verschwindet er und so kann man ihn nicht besiegen. Im Süden findet man ihn wieder. Man kann ihn ausschalten, nachdem man den Spiegel zerstört hat.

Im Südosten befindet sich ein wertvoller Schatz (Gürtel of Might=Str:24).

Auch sollte man alle Teleporter durchprobieren.

Nachdem auch dieses Problem aus der Welt ist, gehen wir nach Südosten und helfen den überfallenen Leuten, die man natürlich nach Teaquetzl schickt. Nun noch die Belohnung in der Karawane abholen und zurück nach Teaquetzl.

Teaquetzl und die Ruinen

Wieder in Teaquetzl geht man in den Gemeinderaum. Unbedingt rasten und danach die Stadt verlassen!

Durch einen Sandsturm sind die Ruinen vor der Stadt freigelegt worden. Dort hört man brav der Geschichte zu und geht los, um den Königsmörder zu besiegen. Man findet ihn im Norden und es stellt sich heraus, daß er gute Gründe für seine Tat hatte. Also töten wir ihn nicht, sondern holen seinen Körper. Diesen erreicht man über einen Teleporter im Nordwesten (ganz bis zur Wand durchgehen, draufstellen funktioniert hier nicht).

Als Dank für unsere Tat gibt uns der Königsmörder eine Wunderlampe. Jetzt unbedingt abspeichern!

Die Lampe benutzen, sich heilen lassen und um Hilfe gegen die "Evil Army" bitten.

Da wir friedlich an die Lampe gekommen sind, erfüllt uns der Wunschgeist unsere Bitte.

Der Endkampf

Die Charaktere sollten möglichst alle Stufe 9 erreicht haben – auch so ist es noch sehr schwer. Nun gesellen sich einige Kämpfer zu uns und der Kampf beginnt. Die erste Welle ist noch recht leicht zu besiegen, danach wird es extrem hart. Während oder kurz nach der ersten Welle dann Insektenplage und Sichtbehinderungs-Spells südwestlich von dem Erscheinungsort anwenden. Während der Pause alle Heil- und Hilfsspells anwenden, die man hat. Hat man mit Können (und Glück) den Kampf gewonnen, ist es fürs erste geschafft und wir können uns auf den zweiten Teil freuen.

Snack-Zone

Her mit der Wurst dachte sich David Kaeß aus Gütersloh und brachte gleich die passende Lösung zu Papier.

Zunächst sollte man ein wenig Geld verdienen: Man geht in die Königsallee, nimmt sich den Schnuller und gibt ihn der Frau mit dem Kinderwagen (1). Das bringt 5 Taler. Dann geht man in die Baker Street, nimmt das Päckchen von dem Agenten entgegen und bringt es zu seinem Kollegen in der 5th Avenue – das bringt noch einmal 20 Taler.

Als nächstes geht man zur Route 66 zu der Katze (3/2), dann zum Kino in der 5th Avenue. Am Snackautomaten kauft man sich Liptonice, Protect und an der Kasse eine Kinokarte. Nun geht man zum Strip und setzt die Katze ab. Der Hund verfolgt sie dann und man kann vorbei.

Man gibt dem Arbeiter die Dose (3/2/1) und bekommt dafür eine Kiste Werkzeug.

In der Königsallee hilft man dem Fahrer von Honig-Huber (1/2/1), zum Dank bekommt man ein Glas Honig. Danach geht man zum Dammtorwall und stellt das Glas Honig bei dem Bienenschwarm ab. Darauf kann man vorbei. Man nimmt die Schallplatte und geht zum Strip. Man gibt dem Arbeiter das Werkzeug wieder und redet mit den Rollerskatern (2).

In der 5th Avenue geht man ins Uno-X – danach hat man ein bißchen mehr Energie.

Zurück zur Route 66. Man kauft bei dem Straßenhändler Ohrringe und die Kette. Danach redet man mit der Rollerskaterin in derselben Straße (1/2/2).

Nun geht man in die Königsallee zurück und redet wieder mit der Frau (1/3). Der Vorgang wird zweimal wiederholt und man bekommt die Rollerskates, mit denen man sich nun zu den Skatern auf dem Strip begibt. Man antwortet (3) und liefert sich mit ihnen ein Rennen. Um das Rennen zu gewinnen, muß man den Joystick schnell nach rechts und links bewegen.

Wenn man das Rennen gewonnen hat, geht man zurück in die Baker Street (sonst noch einmal versuchen!). In der Baker Street geht man in die Bar und fragt den Barkeeper nach einem Tip (1). Diesen bekommt man aber nur, wenn man den Highscore im Paint-Game schafft – dann bekommt man eine Fahrkarte in die Zukunft.

Man geht zur nächten U-Bahn Station und tippt 96 ein. Danach befindet man sich schon in der Zukunft.

Dort geht man erstmal zum Dammtorwall und redet mit den Motorradrockern (1/1). Dann geht man zum Strip und spricht mit den Außerirdischen (2/4). Von diesen bekommt man einen wertvollen Stein, mit dem man zum Schrotthändler in der Baker Street geht. Von ihm bekommen wir eine Feder, die wir bei den Rockern abliefern (2/3/2).

Nun kann man ins Snack-Museum eintreten. Im Fahrstuhl drückt man die Taste K. Der Mann gibt Auskunft darüber, was jetzt zu tun ist. Weiß man nicht weiter, geht man nach draußen in die 5th Avenue, ins Uno-X und redet mit dem ersten Mann.

Ist man fertig mit dem Museum, geht man ins Uno-X und spricht mit dem zweiten Mann (2/1/2/1). Für die Kinokarte bekommt man ein dringend benötigtes Teil für die Zeitmaschine.

Zurück zum Snack-Museum: Im Fahrstuhl wird wieder K eingegeben. Der Mann gibt uns die Zeitmaschine und wir transportieren uns wieder in die Gegenwart. Dort geht man dann zur BIFI-Fabrik in der Eyberstraße und schließt den Stromkreis wieder an.

Burntime

Endzeit für Markus Bahr aus Berlin. Karten und Tips konnte er zum Glück in unser Jahrhundert retten.

Die beiliegende Karte sollte einem das Überleben in dieser unfreundlichen Welt erleichtern. Angegeben sind sämtliche Orte sowie die Hauptstädte. In der zweiten Zeile steht, was in den Orten produziert werden kann. Dabei steht M für Maden, R für Ratten und F für Fleisch. In der dritten Zeile ist die tägliche Produktion an Wasser in Tagesrationen angegeben. Dabei ist zu beachten, daß Holzhütten nur eine Tagesproduktion an Wasser halten können, sofern nicht Auffanggefäße bereitgestellt werden. Zum Produzieren von Nahrung braucht man natürlich das passende Equipment.

Bei Besetzung eines Ortes wird grundsätzlich eine TG an Maden produziert. Legt man ein Messer im Lager ab, werden 2 TR Maden hergestellt. Bei zwei oder mehr Leuten, die den Ort bewachen, steigt die tägliche Produktion auf 3 TR.

Um Ratten herzustellen braucht man eine Rattenfalle, die man aus einem Stück Holz, Draht und Schrauben herstellen kann. Unabhängig von der Zahl der Besatzer werden täglich 3 TR Ratten gewonnen, sobald eine Falle im Lager liegt. Eine zweite Falle läßt die Produktion auf 4 TR steigen.

Um Schlangen fangen zu können, braucht man einen Schlangenkorb, der aufgestellt 3 TR produziert. Wenn Ihr Euch jetzt fragt, warum Schlangen, wenn die Produktion von Ratten doch 3 TR bringt, ruft Euch ins Gedächtnis, daß die Produktion eingestellt wird, und daß 6 Einheiten der produzierten Nahrung im Lager liegen. Außerdem ist der Nährwert von Schlangen nun einmal höher als der von Ratten.

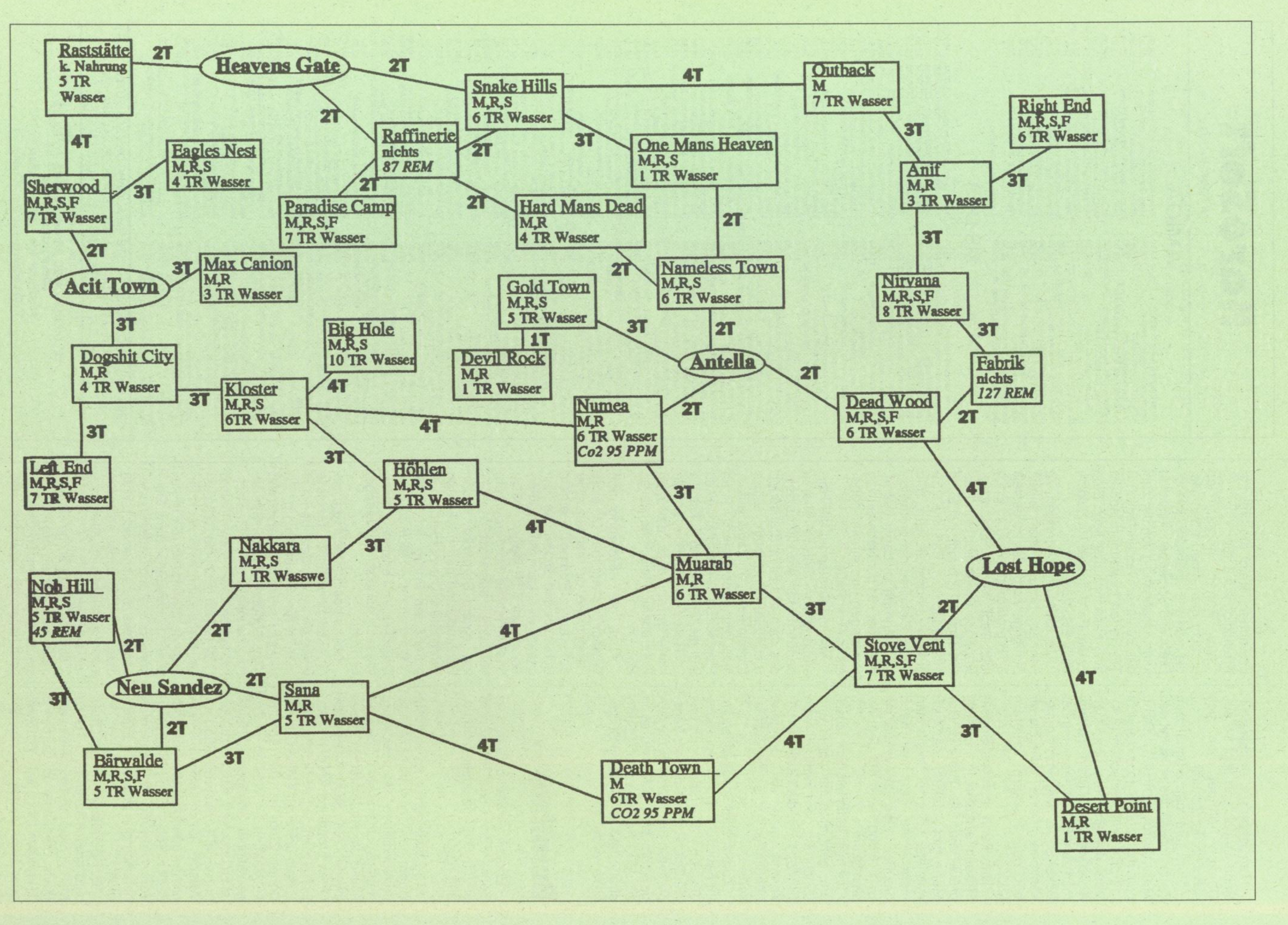
Am lukrativsten ist die Herstellung von Fleisch. Hierzu benötigt man ein Fangeisen, das man aus einer Stahlfeder, Blechteilen und Draht selber basteln kann. Im Lager aufgestellt, bringt es dann 5 TR an Fleisch. Ein zweites Fangeisen läßt die Quote sogar auf stolze 7 TR klettern! Ein Blick auf die Karte verrät jedoch, daß man nicht überall Fleisch herstellen kann.

Auch die Förderung von Wasser ist steigerbar. Mit einer Handpumpe, die man aus einer defekten Pumpe, einem Schlauch und Stoffresten hergestellt wird, kann man die Förderung um 1 TR steigern. Noch besser ist die Förderpumpe, hergestellt aus Maschinenteilen, einem Stahlrohr, einem Schlauch und den erwähnten Stoffresten. Die Förderpumpe erhöht den Ertrag um 3 TR.

Pumpen haben sich als gute Tauschobjekte erwiesen, da an Wasser zumeist kein Mangel herrscht.

Um unbeschadet durch radioaktiv verseuchte Gebiete wandern zu können, benötigt man einen Schutzanzug. Zu seiner Herstellung verwendet man Schutzkleidung, Stiefel, Handschuhe und eine Gasmaske. In den Orten mit erhöhtem CO2-Gehalt reicht die Gasmaske. Dann kann man noch ein Funkgerät herstellen. Ein kaputtes Funkgerät wird mit Elektronikschrott und Batterien wieder einsatzbereit gemacht. Was man damit Sinnvolles anstellen kann, entzieht sich allerdings meiner Kenntnis.

Um das Spiel zu gewinnen, muß man alle an die Hauptstädte angrenzenden Orte besetzt halten. Als vorletztes sollte


Raststätte
k. Nahrung
5 TR
Wasser
Heavens Gate
Sherwood
M,R,S,F
7 TR Wasser
Eagles Nest
M,R,S
4 TR Wasser
Acit Town
Max Canion
M,R
3 TR Wasser
Paradise Camp
M,R,S,F
7 TR Wasser
Raffinerie
nichts
87 REM
Snake Hills
M,R,S
6 TR Wasser
Hard Mans Dead
M,R
4 TR Wasser
One Mans Heaven
M,R,S
1 TR Wasser
Outback
M
7 TR Wasser
Anif
M,R
3 TR Wasser
Right End
M,R,S,F
6 TR Wasser
Nirvana
M,R,S,F
8 TR Wasser
Fabrik
nichts
127 REM
Dead Wood
M,R,S,F
6 TR Wasser
Nameless Town
M,R,S
6 TR Wasser
Antella
Gold Town
M,R,S
5 TR Wasser
Devil Rock
M,R
1 TR Wasser
Numea
M,R
6 TR Wasser
Co2 95 PPM
Big Hole
M,R,S
10 TR Wasser
Dogshit City
M,R
4 TR Wasser
Left End
M,R,S,F
7 TR Wasser
Kloster
M,R,S
6TR Wasser
Höhlen
M,R,S
5 TR Wasser
Nakkara
M,R,S
1 TR Wasswe
Muarab
M,R
6 TR Wasser
Lost Hope
Stove Vent
M,R,S,F
7 TR Wasser
Desert Point
M,R
1 TR Wasser
Death Town
M
6TR Wasser
CO2 95 PPM
Sana
M,R
5 TR Wasser
Neu Sandez
Bärwalde
M,R,S,F
5 TR Wasser
Nob Hill
M,R,S
5 TR Wasser
45 REM

die Raststätte und als letztes die Raffinerie erobert werden, da die Besatzer nicht in der Lage sind, sich zu versorgen.

Der Weg zum Erfolg ist ein gut ausgebautes Versorgungsnetz. Schlüsselpunkte bzw. Orte, durch die man häufiger reisen muß, sollten einen Nahrungsmittelüberschuß produzieren. Auch einige abgestellte Wassergefäße, die sich bis zur nächsten Durchreise hoffentlich gefüllt haben, sind sehr hilfreich.

Die durchschnittliche "Reisegruppe" sollte aus zwei (man selbst und ein Arzt), höchstens aber aus drei Personen bestehen (guter Kämpfer bietet sich an). Würde man mehr Leute mitnehmen, wären die Vorräte zu schnell aufgebraucht. Den Arzt braucht man unbedingt: seine Gegenwart ermöglicht es uns, die Vitalität bis auf 50% fallen zu lassen. Sollte sie unter diesen Wert sinken, muß man einen Arzt in einer der Hauptstädte aufsuchen. Diese nehmen nur Lebensmittel, wobei man für eine TR 4 Prozent Vitalität zurückerhält (z.B. für eine Made 12%, für eine Ratte 20% usw.).

An einer sicheren Stelle im Hinterland sollte man sich eine Ortschaft als Hauptlager wählen, in dem man sämtliche gefundene Gegenstände lagert, die für eine spätere Weiterverarbeitung oder zum Tauschen vorgesehen sind (Pullover, Knochen etc.). In diesem Hauptlager sollte man auch seinen Techniker stationieren. Bei der Verteidigung von Grenzorten hat es sich bewährt, dort zwei oder drei bewaffnete Kämpfer und einen Arzt zu stationieren. Der Arzt bemüht sich dann, die verwundeten Kämpfer wieder auf Vordermann zu bringen.

Man sollte sich immer bemühen, die Computergegner "abzudrängen", d.h. den Ort, von dem aus man angegriffen wird, zu erobern und dann dort die bewährte Verteidigung einzusetzen. Irgendwann sollte dann dem Feind das Wasser oder die Nahrung ausgehen, denn auch Computertruppen können sterben (obwohl ich das Gefühl nicht loswerde, daß der Compi schummelt...).

Wenn man all diese Punkte beachtet, sollte sich um den 400sten Tag der Sieg einstellen und man darf das Schlußbild bewundern.

(P.S.: Die abgebildeten Gegenstände wie Minensuchgeräte, Spulen und kaputte Displays konnte ich in der PC-Version nicht ausmachen). Wenn Ihr alle Verhaltensmaßregeln beachtet, ist der Sieg sicher.

Sim Farm

Frohes Landleben wünscht Lars Schmucker aus Heuchelheim allen Maxis-Fans.

• Beim ersten Start sollte man eine Region mit ausgeglichenen Bedingungen wählen. Es empfehlen sich die zentralen und zentral östlich gelegenen Regionen. Zu Beginn sollte man kein Küstengebiet bewirtschaften, da die Wetterverhältnisse dort sehr ungünstig sind.

• Für Anfänger empfiehlt es sich, die "Disasters" auf "Aus" zu stellen.

• Die 40.000 $ Startkapital sollten für die wichtigsten Sachen reichen.

• Folgende Dinge sollte man zu Beginn anschaffen:
2 Traktoren
2 Sprühmaschinen
1 Pflugmaschine
1 Sämaschine
1 Laster mit Anhänger
1 Mähdrescher
1 großes Silo
1 große Scheune (12 Lagerplätze)
3 Fässer von jeder Chemikalie

• Kleine Silos scheinen auf den ersten Blick billiger zu sein, rentieren sich aber im Endeffekt nicht. 4 kleine kosten 3.200 $, ein großes (=4 kleine) aber nur 2.400 $.

• Die Felder sollten immer rechtzeitig mit Chemikalien "versorgt" werden, um den Zustand des Gesäten zu erhalten und zu verbessern.
Fertilizer: Düngemittel
Fungicide: gegen "Krankheit"
Herbicide: gegen Unkraut
Pesticide: gegen Schädlingsbefall

• Auf Viehzucht sollte man ganz verzichten. Zwar sind die kleinen Quiekeschweine sehr niedlich, aber der Gewinn ist im Verhältnis zum Ackerbau eher gering. Zusätzlich stellen die Tiere einen Risikofaktor da – sie können ausbrechen und die Felder zertrampeln.

• Die Fläche, die einem zu Beginn zur Verfügung steht, sollte man durch Ackeranbau nutzen. Am meisten Geld läßt sich machen, wenn man Erdbeeren in der ersten Jahreshälfte und Tomaten in der zweiten anbaut.

• Man sollte gleich drei Felder anlegen, wobei folgendes zu beachten ist:

1. Ein Graben muß in den meisten Regionen, wo der Niederschlag hoch ist, angelegt werden, um das überschüssige Wasser zu entfernen.

2. In Regionen mit großer Hitze und keinem Niederschlag dient dieser Graben zur Bewässerung der Felder. Man muß zusätzlich eine Wasserpumpe kaufen.

3. Beachtet gleich am Anfang, daß Ihr die Felder ordentlich anlegt, um ein späteres Durcheinander zu vermeiden. Trennt die Felder immer seitlich und nach unten/oben mit einem Weg. Vergeßt aber nicht, die Gräben durchgehend zu verlegen.

• Für Einsteiger kann das "Farm Bureau" nützlich sein.

• Verkauft Eure Ernte nicht gleich, sondern wartet auf einen guten Preis. Der Preis für bestimmte Sorten ist je nach Jahreszeit unterschiedlich.

• Für den, der nicht warten will, habe ich folgenden Tip, der diesen Vorgang erheblich beschleunigt:

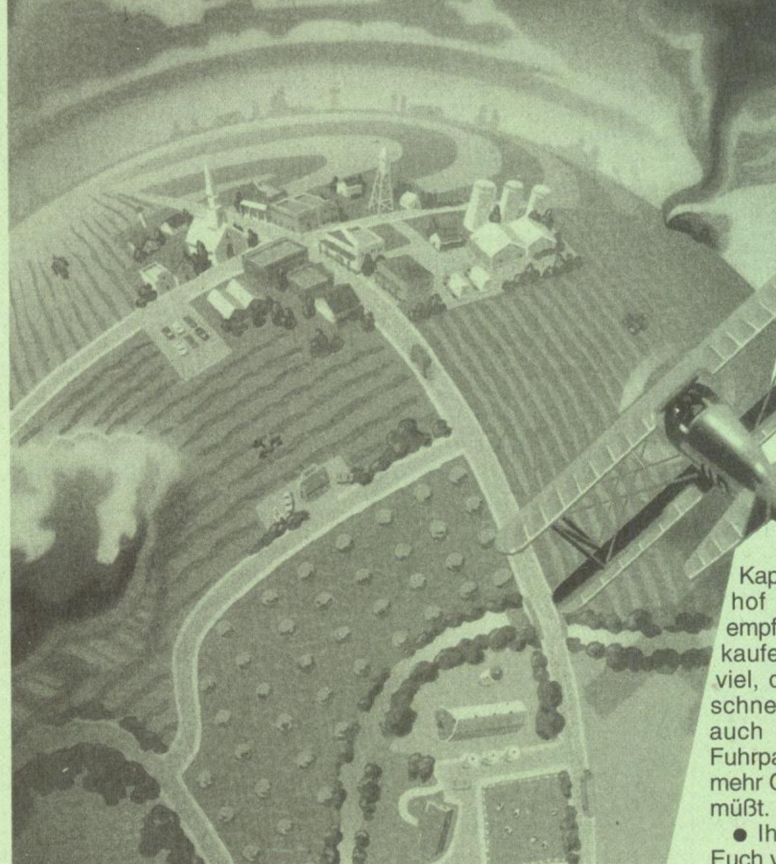
1. Lagert ein paar Ernten Erdbeeren in Euren Silos.

2. Achtet darauf, daß Eure Erdbeeren immer "Güteklasse A" und die Beurteilung "High" haben.

3. Bei einem niedrigen Preis, z.B. um die 5.000 $, benutzt Ihr den Menüpunkt "Quit" und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr speichert Euren Spielstand ab.

4. Nachdem DOS erschienen ist, startet Ihr SimFarm von neuem und ladet Euren Spielstand.

5. Wenn Ihr jetzt das "Sell"-Fenster aktiviert, ist der Preis auf wunderbare Weise auf 10.000 $ gestiegen und Ihr könnt Eure Erdbeeren verkaufen. Mit diesem Trick müßte es für jeden einfach sein, zu Geld zu kommen.





• Mit genügend Kapital läßt sich der Bauernhof schnell erweitern. Es empfiehlt sich, neues Land zu kaufen. Kauft aber nicht zuviel, da die Steuern dadurch schnell ansteigen. Erweitert auch Eure Silos und Euren Fuhrpark, damit Ihr Euch nicht mehr Geräte in der Stadt leihen müßt.

• Ihr solltet es vermeiden, Euch von der Bank Geld zu leihen – vielleicht könnt Ihr es nicht schnell genug zurückzah-

len und dann steht der Gerichtsvollzieher vor der Tür.

● Falls ein Feld (Lupenfunktion) auch noch ein paar Wochen vor der Ernte "X-Bad" aufweist, sollte man die Funktion "Cut" (Lupenfunktion) betätigen und etwas anderes anbauen.

● Ein Sprühflugzeug kann man erst kaufen, wenn die Stadt einen Flugplatz hat. Wie sich die Stadt entwickelt, hängt von Euren Fähigkeiten ab – sie spiegelt die Lage der Farm. Falls die Stadt durch die Steuereinnahmen Land erwirbt, könnt Ihr Eure Stimme abgeben, wie das Land genutzt werden soll: 1. Wohnungen 2. Geschäfte 3. Flugplatz 4. Rodeo. Die Stadt hält sich allerdings nicht immer an Eure Entscheidung.

Whale's Voyage

Stefan Hauck aus Reinfeld ist in die Zukunft abgedüst und betätigt sich dort erfolgreich als Händler.

Das NEO-Rollen-Handelsspiel sollte man mit einer gut gemischten Truppe starten, z.B. Soldat, Araner, PSI-Magier/in und Biochemiker/in. Nachdem man das Herz und die CD zu Jack Nock auf Lapis nach Algo gebracht hat (Achtung: Die CD ist gefährlich – George Morgan wird versuchen, Jack umzubringen, was wir natürlich verhindern müssen) fragen wir "Krüger" (ein grünhaariger Typ), nach einer Krankheit. Nach einiger Zeit versucht man, "Nock" noch einmal zu besuchen, aber bedauerlicherweise ist er inzwischen verschieden. Das Herz ist weg, aber Ihr findet einen Zettel.

Nun handeln wir erst einmal: Man sollte sich zunächst mit Titan von Lapis nach Aboris wagen und von Aboris zuerst Wasser nach Lapis bringen (s. Tabelle).

Nach der Tabelle (Einkaufspreise!), die nur solange gültig ist, bis Ihr den "Economy-Scanner" besitzt, könnt Ihr Eure Handelsrouten planen. Das macht Ihr solange, bis Ihr ca. 10 Millionen Credits habt und Geldprobleme der Vergangenheit angehören.

Namen	Lapis	Aboris	Castra	Shy Bo.	Nedax	Inoid
Computer	--------	8600	5500	7000	--------	8100
Oxygenkarbon	11872	11300	--------	8371	12443	8657
Eisen	5000	10000	--------	--------	10000	--------
Nahrung	900	450	700	500	600	648
Gehirninplan.	--------	43626	21875	30000	--------	--------
Bauxit	6686	12438	11314	6752	12500	4376
Infusion	21500	--------	12500	13000	--------	--------
Verhütungsmit.	--------	8985	6520	6055	7450	6985
Radioactives	950	950	850	700	910	750
Parfüm	--------	--------	15875	16500	--------	--------
Textilien	265	155	210	191	230	240
Medikamente	124500	93503	70001	71250	92250	'90751
Titan	2936	7688	--------	--------	7200	4276
Optische Gerä.	11500	9600	6350	6825	--------	7775
Blutersatz	--------	--------	11000	11250	--------	--------

Name	Lapis	Aboris	Castra	Shy Bo.	Nedax	Inoid
Maschinenteile	--------	--------	3976	4064	--------	4288
Wasser	93	50	93	53	15	53
Weinersatz	2650	1350	1900	1375	1905	1625
Gold	1100178	1409882	--------	--------	1634911	1274765
Batterin	--------	12806	9594	9888	13912	12800
Leichte Waffen	--------	--------	76001	78126	93625	82876
Cybernet.teile	--------	--------	25750	28000	--------	27500
Latex	1059	813	705	596	842	724
Schwere Waffen	--------	--------	175002	168752	217750	--------
Kalzium	1600	4800	--------	--------	3200	2400
Drogen	15624	9376	--------	--------	12188	10664
Munition	--------	--------	53000	50625	64225	57376
Reaktorteile	--------	--------	36500	43400	--------	--------
Sound Rceiver	--------	--------	4487	5066	6650	6008
Computerspiele	--------	--------	5126	6126	--------	--------

Seal Team

Christian Engelke aus Algermissen hat, anders als die Amerikaner, den Kampf in Vietnam heil überstanden und berichtet vom Dschungelkampf.

Allgemeines

● Ich habe gleich zu Anfang den Schwierigkeitsgrad überall auf realistisch gestellt.

● Zu Anfang sollt man allerdings häufig den "Practice-Mode" benutzen, um Erfahrungen im Umgang mit dem Team und den Waffen zu bekommen.

● Ich persönlich halte nichts davon, wie im Handbuch beschrieben zuerst alle Missionen im "Practice-Mode" durchzuspielen.

Tips und Erfahrungen

● Ausrüstung, die Ihr als Point-Man mitführen solltet:

1. Automatische Waffe (M16, AK-47)
2. M26 Splitterhandgranate
3. M79 Granatwerfer
4. Automatische Waffe (M3A1, Shotgun)
5. Medizin-Kit
6. Radio

Waffe	Jahr	Treffergenauigkeit: schlecht	gut	sehr gut
M45 Gustaf Swedish K	'68	20-50m	8-20m	unter 8m
		sehr schwer, aber leise		
M3A1 Greasegun	'66	-100m	10-25m	unter 10m
		schwer, gut für Nahkampf		
Mark22 Hush-Puppy	'66	15-25m	15-7m	unter 7m
		geeignet zum Gefangennehmen		
Ithaca Model 37	'67	20-40m	10-20m	unter 10m
		nur für Nahkampf		
M16A1	'66	-100m	15-40m	unter 15m
		standart Waffe		
XM177E2 Carbine	'66	-100m	7-30m	unter 7m
		gering Reichweite		
AK-47 Kalashnikov	'66	-100m	18-45m	unter 18m
		besser als M16A1		
M79 Granatwerfer	'66	-100m	12-45m	unter 12m
		sehr gute Waffe		
M60 Maschinengewehr	'68	-100m	20-60m	unter 20m
		sehr große Feuerkraft		
MK23 Stoner	'67	-100m	20-60m	unter 20m
		große Feuerkraft		

Waffe	Jahr	Treffergenauigkeit: schlecht	gut	sehr gut
M76 S&W Model 76	'66	-100m	10-40m	unter 10m
		gut Reichweite		
M72A2 LAW	'68	-100m	20-50m	unter 20m
		sehr gute Wirkung gegen VC		
M26 Splitterhandgr	'66	sehr gute Splitterwirkung		
M7A3 CS Tranengasgr.	'66	wird benutzt um "Snatch Target" auszuschalten		
M15 Phosphorgranate	'66	hat keine Splitterwirkung		
M18 Rauchgranate	'66	kann man benutzen um seinen Rückzug zu decken		
		(Die Reichweite der Granaten beträgt, je nach Fähigkeit des Seals, bis zu 40m)		

© 1993 by Chris "Joseph" Engelke

Bei Demolition-Missionen nimmt man natürlich Demo-Charges mit.

Außerdem sollten noch folgende Waffen im Team vorhanden sein:

● Ein weiterer M79 Granatwerfer

● Ein M60 oder Stoner (wenn vorhanden)

● Mindestens 4 weitere Medizin-Kits

● Ein Prisoner-Handling-Kit

● Pro Seal 4 M26

● 4 LAW-Raketen (wenn vorhanden)

● Packt das M60, Stoner und den M79 in den Weapon-Slot A, damit das Teammitglied diese Waffe sofort benutzt.

● Da es 1966 noch kein M60 oder Stoner gibt, sollte man nur feuerstarke automatische Waffen mitnehmen, damit man genug Feuerkraft hat.

● Ab '67 sollte immer ein Stoner im Team vorhanden sein.

● Das Schlimmste, was Ihr machen könnt, ist überhastetes Vorgehen: Bewegt Euch langsam und haltet immer Ausschau (das geht am besten in der Team-Ansicht).

● Sobald Ihr im Zielgebiet eingesetzt seid, gebt den "Cease-Fire" Befehl, sonst feuern Eure Männer schon, wenn die Feinde noch weit weg sind. Vergeßt aber nicht, später den Feuerbefehl zu geben.

● Vergeßt nicht, die getöteten VC's nach Waffen und Dokumenten zu durchsuchen.

● Geht den VC-Patrouillen, wenn möglich, aus dem Weg und kümmert Euch nur um Euren Auftrag.

● In der Nähe von Bunkern und Pfaden befinden sich oft Fallen.

● Grundsätzlich sollte man mit der Munition sparsam umgehen.

● Scheut Euch nicht, die Unterstützungstruppen zu rufen – diese bieten je nach Typ starke Feuerunterstützung.

● Wenn Ihr Unterstützungsteams einsetzt, geht Ihr am besten in Deckung, denn diese Kerle feuern auf alles, was sich bewegt. Außerdem ist der Explosionsradius der Raketen und Granaten sehr groß.

● Falls ein Gefangener fliehen will, genügt ein Warnschuß und er bleibt stehen.

● Nehmt bei Snatch-Missionen immer die M7-Tränengas-

granate mit, dann könnt Ihr die Zielperson leichter gefangennehmen.

- Wenn Ihr einen Hinterhalt legt, wartet, bis der VC ca. 30 m entfernt ist und werft dann eine Handgranate. Danach sofort Feuerbefehl an das Team geben.
- Ab '68 haben auch der VC und die NVA Raketenwerfer. Oft ist in einer Dreiergrupe ein Mann mit Raketenwerfer dabei – schaltet ihn so schnell es geht aus.
- Für die Sprengung eines Bunkers oder einer Hütte benötigt man 2 Demos. Entfernt Euch weit genug und geht in Deckung.
- Wenn Ihr unter wirklich schwerem Beschuß seid, stellt Eure Waffen auf "Full Automatic" und jagt ein paar Magazine durch, werft ein paar Granaten um den Gegner untenzuhalten. Als nächstes ruft Ihr die Unterstützungsteams und kriecht langsam zurück.
- Wenn Ihr unter Beschuß seid, solltet Ihr darauf achten, daß Euer Team nicht dichtgedrängt auf einem Haufen liegt, sonst ist bei einer ankommenden Granate das halbe Team hinüber. Benutzt deshalb den "Dive-Quickly" Befehl, um Eure Seals auseinanderzubringen.
- Ihr solltet wissen, wann es Zeit zum Rückzug ist. Es macht nichts, wenn Ihr mal einen Auftrag nicht schafft – Hauptsache Ihr bringt Eure Männer heil heraus.

Bob's Bad Day

Torsten Komor aus Hamburg hat in mühsamer Handarbeit alle Paßwörter für uns erspielt

001: ZAABCZQD
002: ZBFBCYPD
003: ZBFBCYOD
004: ZCKBCXND
005: YBFBCYQD
006: YCKCCXPD
007: YCKCDXOE
008: YDPCDWNE
009: XBFCDYQE
010: XCKCDXPE
011: XGKDDXOE
012: XDPDDWNE
013: WCKDEXQF
014: WDPDEWPF
015: WDPDEWOF
016: WEAEEVNF
017: VBFEEYQF
018: VCKEEXPF
019: VCKEFXOG
020: VDPEFWNG
021: UCKFFXQG
022: UDPFFWPG
023: UDPFFWOG
024: UEAFFUNG
025: TCKFGXQH
026: TDPGGWPH
027: TDPGGWOH
028: TEAGGVNH
029: SDPGGWQH
030: SEAGGVPH
031: SEAHHVOI
032: SFFHHUNI
033: RBFHHYQI
034: RCKHHXPI
035: RCKHHXOI
036: RDPIHWNI
037: QCKIIXQJ
038: QDPIIWPJ
039: QDPIIWOJ
040: QEAIIVNJ
041: PCKJIXQJ
042: PDPJIWPJ
043: PDPJJWOK
044: PEAJJVNK
045: ODPJJWQK
046: OEAAKJPK
047: OEAKJVOK
048: OFFKJUNK
049: NCKKKXQL
050: NDPKKWPL
051: NDPLKWOL
052: NEALKVNL
053: MDPLKWQL
054: MEALKVPL
055: MEALLVOM
056: MFFMLUNM
057: LDPMLWQM
058: LEAMLVPM
059: LEAMLVOM
060: LFFMLUNM
061: KEANMUQN
062: KFFNMUPN
063: KFFNMUON
064: KGKNMTNN
065: JBFNMYQN
066: JCKOMXPN
067: JCKONXOO
068: JDPONWNO
069: ICKONXQO
070: IDPONWPO
071: IDPPNWOO
072: IEAPNVNO
073: HCKPOXQP
074: HDPPOWPP
075: HDPPOWOP
076: HEAQOVNP
077: GDPQOWQB
078: GEAQOVPP
079: GEAQPVOQ
080: GFFQPUNQ
081: FCKRPXQO
082: FDPRPWPQ
083: FDPRPWOQ
084: FEARPVNG
085: EDPRQWQR
086: EEASQVPR
087: EEASQVOR
088: EFFSQUNR
089: DDPSQWQR
090: DEASQVPR
091: DEATRVOS
092: DFFTRUNS
093: CEATRVQS
094: CFFTRUPS
095: CFFTRUOS
096: CGKURTNS
097: BCKUSXQT
098: BDPUSWPT
099: BDPUSWOT
100: BEAUSVNT

Strike Commander – Tactical Operations 1

Alles Wissenswerte für Söldner hielt Jens Kehrer aus Großräschen in seinem Pilotentagebuch fest.

Die türkische Regierung will die Steuern für die Söldner-Geschwader erhöhen und – wenn nötig – mit Gewalt eintreiben. Ihr müßt das – selbstverständlich ohne Bezahlung – verhindern.

1. Mission (F-22)
Ihr müßt mit Eurem Wingman ein paar äußerst schießfreudige Feinde erledigen.

2. Mission
Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Der Wingman wird hier meistens beschädigt. Wenn es so ist, schickt ihn heim, um Kosten von etwa 500.000 $ zu umgehen. Beim Flugfeld müßt Ihr beide Hangars, die Radarstation, den Turm, die 2 Panzer und den Convoy, der aus 4 Fahrzeugen besteht, zerstören. Ihr seid besser dran, wenn Ihr die beiden Abwehrgeschütze mit je 1 Maverick erledigt – sie schießen nämlich mit Raketen auf Euch. Schraubt Euch also lieber 6 Mavericks unter die Flügel als nur die vorgesehenen Durandals. Beim zweiten Waypoint müpßt Ihr es mit ein paar Jägern aufnehmen sowie zwei Frachtmaschinen zerstören, dann habt Ihr diese Mission auch schon geschafft.

Südafrika (4 Missionen)

1. Mission (F-22)
Ihr fliegt allein gegen ein paar Bomber. Laßt auf keinen Fall ein Flugzeug entkommen! Danach begegnet Euch noch eine Patrouille (bestehend aus 2 Flugzeugen).

2. Mission
Lyle erhält die Koordinaten der Jackal-Basis. Ihr trefft ihn bereits in der Luft an und müßt jetzt insgesamt 4 Jackals mit Eurer F-16 herunterholen. Niemand bezahlt Euch etwas für diese Mission und zu allem Überfluß stellt sich auch noch heraus, daß Lyles Koordinaten falsch waren.

3. Mission
Lyle hat seinen Flug nicht überlebt – das bedeutet Rache.

Diesmal hat Euch die Regierung die Koordinaten gegeben und will sogar etwas für die Vernichtung des Jackal-Stützpunktes zahlen. Ihr werdet zunächst von 4 Flugzeugen in Empfang genommen. Seid Ihr dann am Jackal-Stützpunkt angekommen, müßt Ihr 2 weitere Flugzeuge herunterholen. Mit dem Maschinengewehr zerstört Ihr nun beide Hangars, alle 4 Abwehrgeschütze, die 2 kleinen Häuser, den Turm und die Radarstation. Danach solltet Ihr die Runway mit dem Maschinengewehr anvisieren und den Wingman angreifen lassen. Nun fliegt Ihr selber auf die Landebahn zu und bombardiert fleißig mit. Wenn Ihr alles zerlegt habt, könnt Ihr heimkehren. Auf dem Heimweg trefft Ihr zwar noch auf 2 Feinde, aber die dürften kein großes Problem darstellen.

4. Mission
Ihr müßt einen weiteren Stützpunkt zerstören. Zuerst kommen Euch zwei Flugzeuge entgegen, die Euch aber nicht weiter aufhalten sollten. Der Stützpunkt muß vollkommen zerstört werden. Ihr solltet als erstes den 2 Raketenabwehrgeschützen, die am Ende jeder Landebahn liegen, eine Maverick verpassen. Danach noch eine Maverick für jedes der 2 Maschinengewehrgeschütze und mit den restlichen Panzer und Turm zerstören. Jetzt müßt Ihr noch beide Hangars inklusive danebenstehendem Gebäude, die 2 Silos und den Radar gefechtsunfähig machen. Es tauchen 2 Flugzeuge auf, gegen die Ihr Euch zur Wehr setzen müßt. Jetzt könnt Ihr noch die Runway vernichten und bekommt dann den Befehl zur Heimkehr. Bezahlung: 6.000.000 $.

Wieder in Istanbul habt Ihr einen neuen Piloten namens Ari Bengazi aufgetrieben, der Lyle's Stelle einnehmen soll. Bei Selims habt Ihr nun ständig eine Auswahl aus 3 Missionsblöcken.

Syrien (2 Missionen)

Die türkische Regierung will jetzt sogar Terroristen ausbilden, um ihr neues Steuergesetz durchzubringen. Ihr fliegt mit dem Geschwader "Golden Eagles" und werdet nicht bezahlt.

1. Mission
Ihr müßt alle feindlichen Flugzeuge zerstören. Am zweiten und am dritten Navigationspunkt begegnet Euch eine Patrouille, die aus je 2 Flugzeugen besteht. Die Gegner dürften für erfahrene Piloten wie Euch kein Problem sein.

2. Mission
Ihr müßt die Trainingsbasis der Terroristen zerstören. Zuerst tauchen 2 Flugzeuge auf. Danach solltet Ihr die zwei AA-Geschütze mit je einer Maverick beschießen. Jetzt könnt Ihr den kleinen Convoy, die beiden Hangars, alle Panzer, den Radar, 2 MG-Geschütze und alle restlichen Häuser bombardieren. Doch Vorsicht: Es tauchen 2 weitere Flugzeuge auf, um die man sich auf jeden Fall kümmern sollte.

Nicaragua (4 Missionen)

Inzwischen hat ein weiterer V-Mann namens Maxwell Selims aufgesucht, um Euch ein interessantes Angebot zu machen. Der Minister von Nicaragua, Enrico Romero, hat ein Söldnergeschwader angeheuert um ein Indianerreservat um Bodenschätze – genauer: Gold – zu erleichtern. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müßt gegen das Euch freundlich gesonnene Geschwader "Golden Eagles" fliegen.

Die Bezahlung erhaltet Ihr vom BIA. Wenn die Indianer ihr Land behalten sollten, bekommt Ihr freundliche 12 Millionen Dollar.

1. Mission
Ihr müßt die Indianersiedlung gegen den Angriff feindlicher Bomber beschützen. Die beiden Bomber solltet Ihr zuerst erledigen. Danach könnt Ihr Euch die restlichen Flugzeuge zur Brust nehmen. Auf dem Heimweg lauern noch zwei weitere Flieger, die aber leicht auszuschalten sind.

2. Mission
Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Dann tauchen noch eine Maschine und 2 Bomber auf. Als erstes unbedingt den Bomber abschießen, damit die Stadt Pinzapolca nicht bombardiert werden kann. Danach könnt Ihr Euch um die anderen Flugzeuge kümmern und auf dem Heimweg noch eine Patrouille abwehren.

3. Mission
Euer Auftrag ist es, das Bürohaus von Enrico Romero zu bombardieren. Es ist das mittelgroße Haus zwischen den beiden Wolkenkratzern von Pinzapolca. Auf keinen Fall dürft Ihr hier ein anderes Gebäude beschädigen! Für die Aktion verwendet Ihr am besten eine Paveway – vorher allerdings versuchen 6 Kampfflieger, Euch Ärger zu bereiten. Um diese Attacken zu überleben, solltet Ihr am besten dem Wingman ein Ziel geben und selbst mit vollem Nachbrenner so um Mach 1 fliegen. Ihr überholt zwar dann jedes Flugzeug, aber wenigstens kann sich auf diese Weise keiner an Eure Fersen heften. Wenn weit und breit kein Flugzeug mehr zu sehen ist, könnt Ihr das Gebäude mit Hilfe der Kamera zerstören und nach Hause fliegen.



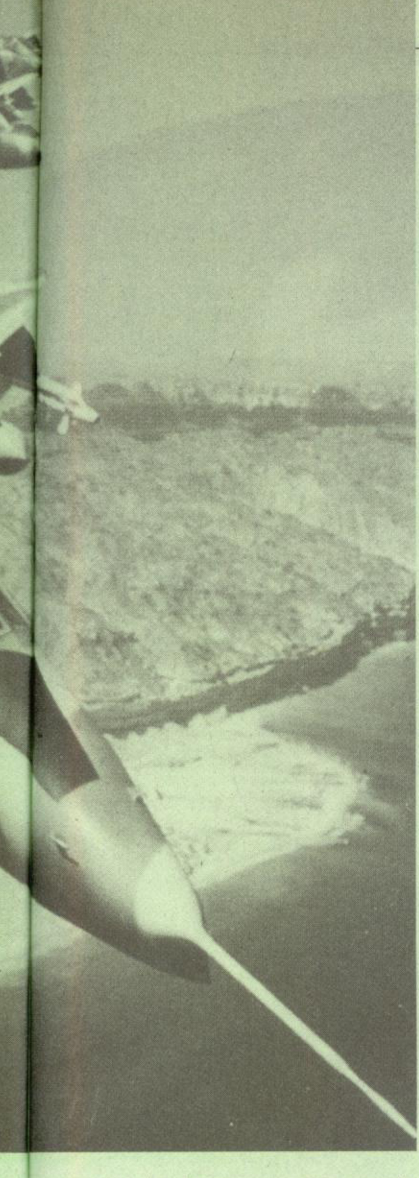
4. Mission
Der Minister ist während des Angriffs mit seiner Privatyacht geflohen. Kolumbien will ihm auf der Insel "San Andres" Asyl geben. Ihr habt also den Auftrag, die Yacht und zwei Gunboats zu zerstören. Vorher müßt Ihr es allerdings mit 4 Bombern und etwa 6 anderen Flugzeugen aufnehmen. Habt Ihr Euren Auftrag erfüllt, könnt Ihr den Rest auch noch unschädlich machen. Von dem Öltanker solltet Ihr allerdings die Finger lassen! Auf dem Rückweg begegnen Euch noch einmal 2 Flugzeuge – aber die werdet Ihr auch noch schaffen.

New Siberia (4 Missionen)

Neu-Sibirien bietet 8 Millionen Dollar für die Zerstörung der Bomber Alaskas inklusive ihrer Einsatzbasis.

1. Mission (F-22)
Der Pilot einer SU-27 Flanker hat seinen Wingman verloren. Ihr müßt ihm nun "den Weg freimachen". Zuerst begegnen Euch 2 Bomber, die aber kein großes Problem darstellen dürften. Der Pilot, der gerettet werden soll, hört auf den Namen Ursa. Wenn er abstürzt, ist die Mission gescheitert. Nach den Bombern tauchen nacheinander 2 F-117A auf, die jedoch leichter zu besiegen sind als die Bomber. Auf dem Heimweg dürft Ihr Euch mit 2 weiteren Bombern herumärgern und habt es dann geschafft.

2. Mission
Alaska holt zu einem Gegenschlag aus. Ihr müßt als erstes 4 Bomber in Empfang nehmen. Danach verlangt die Strike-Basis Unterstützung. Ihr müßt Euch als erstes um die beiden



F-117A kümmern, die gerade Eure Basis angreifen. Danach sind noch ca. 4 weitere Flugzeuge herunterzuholen und auch diese Mission ist zur vollen Zufriedenheit aller Beteiligten erledigt.

3. Mission
Ihr müßt die Startbasis der Bomber zerstören. In dieser Mission habt Ihr einen Flanker-Piloten einer anderen Staffel als Wingman. Sein Name ist Kodiak.

Ihr werdet von 4 normalen Jets in Empfang genommen. Bei der Basis angelangt, solltet Ihr zuerst Abwehrgeschütze und Radar zerstören, danach den Silo, den Turm und die beiden Hangars. Wenn Ihr ganz wild auf Abschüsse seid, könnt Ihr Euch den Rest auch noch vorknöpfen – riskiert dabei aber auf keinen Fall einen Absturz! Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste.

4. Mission (F-22)
Sibirien bietet Euch einen Bonus, wenn Ihr 3 Hercules zerstört. Die sind schnell erledigt – aber die Begleitflugzeuge haben es in sich! Es sind 2 Bomber, Marke "fast unzerstörbar".

Hawaii (4 Missionen)

Die USA wollen Hawaii die frühere Staatsangehörigkeit wieder aufzwingen. Sie haben dafür einen Flugzeugträger auf die Inseln geschickt, der allen Widerstand zerschlagen soll. Die Regierung von Hawaii möchte nun Euer Geschwader anheuern, um die Gruppe zu vernichten und bietet legale Hilfe an, falls die IRS zu gierig werden sollte. Außerdem winken 8 Millionen Dollar, falls die Gruppe verjagt wird.

1. Mission
Ihr sollt die Landbasis der Feinde vernichten. Auf dem Weg dorthin begegnen Euch 2 Flugzeuge, vor Ort sind es weitere 6. Ihr müßt die beiden Silos, die Hangars und gegebenenfalls die Häuser der Basis vernichten.

2. Mission (F-22)
Zerstört die Patrouille des FLugzeugträgers – insgesamt 4 Flugzeuge. Danach könnt Ihr heimfliegen.

3. Mission
Der Vergeltungsschlag des Flugzeugträgers wird in Form von reichlich Flugzeugen geliefert. Es sind ungefähr 10, aber hier scheint Masse vor Klasse zu gehen: so besonders fliegen die Jungs nicht... Kein Problem also für Euch.

4. Mission
Als letztes solltet Ihr den Flugzeugträger vernichten; eventuell mit Begleitschiffen.
Am ersten Navigationspunkt müßt Ihr 2 Flugzeuge zerstören. Am zweiten kommen Euch noch einmal 4 entgegen. In der Nähe des Flugzeugträgers sind es dann noch einmal 2. Wenn Ihr nach mehrmaligem Probieren zu dem Schluß gekommen seid, daß diese Mission nicht zu schaffen ist, versucht es mal auf diese Art:
Zerstört zuerst alle Flugzeuge, bis Ihr beim Flugzeugträger angekommen seid. Inzwischen dürften Chaffs und Flares knapp geworden sein. Fliegt nun mit vollem Nachbrenner, eingeschalteter Kamera (F8), Paveway als ausgewählter Waffe auf den Flugzeugträger zu. Er befindet sich in der Mitte der Flotte. Laßt Euch von dem Raketenbeschuß nicht ablenken. Wenn der Flugzeugträger in Reichweite ist, jagt Ihr ihm die beiden Paveway rein. Wenn Ihr heil davonkommt und der Flugzeugträger zerstört ist, habt Ihr Glück gehabt. Solltet Ihr schon beim Abstürzen sein und es hat noch keine Rakete getroffen, versucht noch eine Weile zu überleben. Vielleicht treffen die Raketen noch und die Mission gilt als erfolgreich beendet. Falls Ihr getroffen wurdet, müßt Ihr nun den Schleudersitz betätigen – ohne Triebwerk fliegt es sich nun mal schlecht.

Nicaragua (3 Missionen)

Wenn Ihr diesmal von Selims zurückkommt, ist der Verkauf der F-22 aus Geldgründen nicht mehr abwendbar (falls das nicht schon früher geschehen ist).
Nicaragua braucht Hilfe. Es wird von Costa Rica zu Unrecht angeklagt, die POW's aus dem Konflikt im Jahre 2005 behalten zu haben.
Costa Rica hat deshalb ein amerikanisches Söldnergeschwader namens "Rhinos" angeheuert. Das Geschwader hat schon einige harmlosere Ziele angegriffen und Nicaragua möchte sie aus seinem Luftraum verjagen, ehe sie Schlimmeres anrichten. Zur Sicherheit sollte auch ihre Basis vernichtet werden.
Virgil sagt, daß die "Rhinos" nur alte Flugzeuge fliegen, die aber dafür hervorragend bewaffnet sind.

1. Mission
Ihr sollt den Luftraum für Nicaragua zurückerobern. Am 3. Navigationspunkt begegnen Euch ca. 4 feindliche F-4. Am 5. Navigationspunkt sind es noch einmal etwa 4 und am 6. 2 "zerstörbare", neuere Modelle.

2. Mission
Nun müßt Ihr die Basis der "Rhinos" vernichten. Ihr müßt den Radar, die Runway, beide Hangars, Häuser und ein Abwehrgeschütz zerstören. Währenddessen tauchen 2 Flugzeuge auf, die Ihr abschießen müßt. Beendet dann diese Mission und fliegt zurück.

3. Mission
Ihr sollt jetzt alle Fahrzeuge der Bodenoffensive der "Rhinos" vernichten. Zuerst müßt Ihr mit 2 F-4 fertig werden. Dann könnt Ihr zum nächsten Waypoint fliegen, wo Ihr dann ca. 18 Fahrzeuge (am besten mit Mavericks) unschädlich macht. Auf dem Heimweg begegnen Euch dann noch einmal 4 Feinde. Sind diese erledigt, ist die Mission abgeschlossen.

Irland (1 Mission)

Maxwell bietet Euch Missionen in Kanada an. Auf dem Weg dorthin fliegt Ihr über Irland, wo eine B-1B mit Nuclear Tomahawks an Bord gestohlen wurde. Die irische Regierung bietet Euch viel Geld für den Abschuß dieser Tomahawks an. Die Mission muß erfolgreich beendet werden – sonst stirbt Euer Pilot und alles nimmt ein böses Ende!

Letzte Mission
Keine der 4 Raketen darf auf irischem Boden einschlagen. Ihr könnt 2 Tomahawks mit je einer Sidewinder und die restlichen 2 per Gun oder Wingman erledigen. Danach folgt die vorläufige Schlußsequenz – bis zu "Tactical Operations 2".

Soccer Kid (Amiga)

Lars Knüppelholz aus Lübben macht sich um die sachgerechte Terminierung der Fußball-Obermotze verdient

Allgemeines
Ihr solltet nicht vergessen, alle Karten einzusammeln, um an die begehrten Pokalteile zu kommen. Auch alles andere solltet Ihr einsammeln, da es nach je 100.000 Punkten ein Extraleben gibt. Vorsicht vor den Vögeln in der Luft – lieber abschießen und nicht zu leichtsinnig sein!
Trickkicks sind zu bevorzugen, da es dafür höhere Punktzahlen gibt.

Welt 1: England

Home Town:
Soccer Kid macht sich auf den Weg und muß lediglich ein paar Radfahrer, Skateboardfahrer und Bauarbeiter beseitigen.

The English Countryside:
Auf kleine Löcher im Gras aufpassen, hier sind auch Karten und Punkte versteckt. Nicht zu leichtsinnig über die Brücken laufen, sondern erst die Fische erledigen, bevor Ihr drübergeht.

London, Teil1:
An der Baustelle gibt es ein Extraleben. An der U-Bahn die Plattformen hochspringen und auf der obersten auf den hin- und herfahrenden Lift warten, der Euch zu einer Karte bringt, die Ihr sonst nicht erreichen würdet.

London, Teil 2:
In der U-Bahn gibt es ein Extraleben. Ihr solltet immer vorausschauend schießen, die Ratten machen Euch sonst zu schaffen.

Endgegner:
Ihr kommt mit voller Energie bei Gareth an. Stellt Euch links an den Rand, wartet, bis Gareth sich auf Euch zubewegt und schießt dann, was das Zeug hält. Ihr verliert dabei lediglich Energie, das Leben bleibt Euch erhalten.

Welt 2: Italy

The Ruins, Teil 1:
Den schwebenden Geist immer erledigen, da er Euch verfolgt. Beim Durchgang, wo die Eisenkugel den Weg versperrt, springt Ihr am Ende des Tunnels hoch und nach links – ein Extraleben winkt!

The Ruins, Teil 2:
Bei den Plattformen aufpassen, daß Ihr nicht herunterfallt, denn dann könnt Ihr Euch fast schon verabschieden.

Venice:
Sucht Steine, die einen kleinen Schaden haben und stellt Euch hin, bückt Euch und drückt Feuer: Schon seid Ihr im nächsten Raum. Auf die hinterlistigen Motorradfahrer achten. Sie springen gern über Euch herüber und überraschen Euch dann von hinten. Vorsicht!

Riviera:
Die Muscheln gleich zerstören. Sonst gilt: Aufpassen und Karten und Punkte einsammeln. Auf die Häuser solltet Ihr draufklettern, das wird Eurem Punkte- und Kartenstand gut tun!



Endgegner:
Kurz bevor Pavarelli anfängt, die Noten herauszulassen, rennt Ihr zur anderen Seite, um ihnen auszuweichen. Nachdem er heruntergefahren ist und in Eure Richtung läuft, könnt Ihr ihn ein paar Mal treffen. Dann springt Ihr über ihn hinweg und lauft zur gegenüberliegenden Seite. Nun pustet Pavarelli was das Zeug hält und Ihr müßt den Joystick in seine Richtung drücken, damit Ihr nicht vom Kabel geröstet werdet. Hat Pavarelli aufgehört, schießt Ihr wieder auf ihn. Eventuell wiederholen.

Welt 3: Russia

The Freezing Forest:
Eichhörnchen sind zwar niedlich, müssen aber hier durch zwei Schüsse verschwinden, damit unser Soccer Kid seines Weges gehen kann. Einige Gruben sind nicht gleich ganz einzusehen – besser ist es, sich vorher zu bücken und nachzuschauen. Vorsicht auch vor den Eiszapfen: Energieverlust wäre für unser kleines Kerlchen fatal.
Auf die Sprengkästen springt Ihr drauf, schon wird ein anderer Raum freigelegt.

Battleship:
Red, der Seemann, verträgt schon seine insgesamt 4 Schüsse. Die Schwertfische sollten eigentlich kein Problem darstellen.

Red Square:
Hier gibt es ebenfalls Geheimgänge unter den Steinen, die etwas beschädigt sind. Bei den Ballons nach rechts springen, dort gibt es eine Karte und Extrastärke zu holen. Dann springt man auf den Panzer und weiter über die Ballons nach links. Man erhält wieder ein Extraleben. Kurz vorm Ausgang gibt es noch einen Geheimgang, in dem ein Extraleben versteckt ist. Im 2. Teil gibt es einen Durchgang mit wiederkehrenden Eiszapfen, von vorn kommt auch noch ein Hund. Am besten einfach

durchrennen und den Hund von hinten erledigen.

Endgegner:
Am Anfang 2 Mal über ihn hinüberspringen, wenn er rechts steht. Dann läuft er nach links und macht in der Mitte einen Salto. Ihr solltet in der Mitte stehen und Euch bücken. Von links rennt er zur Mitte und hängt sich dann ans Seil. Ihr solltet ein Stück nach rechts gehen und wenn er am Seil hängt schnell ein Stück nach links, damit Ihr nicht berührt werdet. Nun müßt Ihr jeweils noch gut treffen, gegebenenfalls noch einmal wiederholen und schon seid Ihr in Japan.

Welt 4: Japan

The Countryside, Teil 1:
Die Libellen abschießen, damit sie Euch nicht verfolgen. Der harkenwerfende Gärtner ist sehr gemein – genug Abstand halten und ihn gen Himmel schicken. Auch hier gibt es Löcher im Gras, die Karten und Punkte versprechen.

The Countryside, Teil 2:
Auch hier gibt es einen Geheimgang. Steht Ihr vor einer Grube, die kein Wasser enthält, könnt Ihr Euch beruhigt hineinfallen lassen. In der Mitte eines japanischen Hauses ist ein weiterer Geheimgang, in dem es ein Extraleben und nützliche Sachen gibt.

The Train:
Ganz vorsichtig sein und nicht vom Zug fallen! Auf die Maulwürfe im Kohlehaufen achtgeben. Am einfachsten ist es, schnell durchzulaufen wenn der Maulwurf gerade unten ist. Wenn das Achtungszeichen angezeigt wird, solltet Ihr Euch bücken, um den Schildern auszuweichen.

The Factory:
Der Professor ist heimtückisch: Er wirft Euch eine brennbare Flüssigkeit vor die Füße! Hier und auch bei den Stampfern gilt: Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!

Endgegner:
Immer über den Sumoringer wegspringen und auf die Gegenstände aufpassen, die von oben herunterfallen, wenn der Somo-Mann sich hinplumpsen läßt.

Welt 5: USA
Die herumrollenden Büschel sind nicht vom Bildschirm zu bekommen, also einfach drüberspringen. Geheimgänge sind auch vorhanden, kleine Risse in der Erde zeugen davon.

Babe-Watch Beach:
Auch hier die lästigen Muscheln erledigen. Die Beachbälle sind nicht gerade fein, denn man kann sie nicht beeinflussen. Hier gibt es ebenfalls ein Extraleben. Die letzte Brücke geht nicht über Wasser, also könnt Ihr hinein. Ihr geht ein Stückchen nach rechts, dann springt Ihr ein bißchen hoch zur Wand hin und lauft weiter. Jetzt erhaltet Ihr die letzte Karte.

The City:
Vorsicht vor den herumfliegenden Steinen, die der Bauarbeiter verursacht! In die Röhren, auf denen eine Absperrung steht, kann man hinein und absahnen!

Endgegner:
Steht Chuck, der Football-Spieler, links, bleibt Ihr rechts stehen und schießt auf ihn. Sobald er den Football herausgeholt hat, begebt Ihr Euch zur Mitte und bückt Euch. Der Ball segelt so über Euch hinweg. Läuft Chuck zur anderen Seite, 'rüberspringen und die Prozedur umgekehrt wiederholen.

Wer denkt das war alles, hat sich getäuscht! Hier ist jetzt der außerirdische Dieb dran (nur wenn der Pokal vollständig ist).

Außerirdische:
Am besten stellt Ihr Euch in die Mitte und weicht nach links aus, wenn er schießt. Springt hoch, wenn von links die Hand gelaufen kommt.

Lost in Time

Ratefuchs Oliver Runge aus Wellmitz meldet sich mit einer Komplettlösung von Coktelvisions Zeitabenteuer.

Im Segler
Eure phantastische Reise durch die Zeit beginnt an Bord eines uralten Segelschiffes, genauer gesagt im Unterdeck. Hier solltet Ihr den Hocker etwas genauer unter die Lupe nehmen. Ihr entdeckt einen Nagel, den Ihr mit Hilfe der Zange herausziehen könnt. Hinter einem der Fässer (weiter links) entdeckt Ihr eine Lampe, mit der Ihr Licht ins Dunkel hinter den Fässern bringen könnt. Auf diese Weise erhaltet Ihr einen Schwamm. Daraufhin benutzt Ihr die Lampe mit der Falltür und begebt Euch in den unteren Teil des Schiffes. Dort findet Ihr hinter dem rechten Faß eine Flasche mit Öl. Dieses Öl tröpfelt Ihr auf den Hebel der Pumpe. Somit ist die Pumpe wieder funktionsfähig und Ihr könnt getrost das Wasser aus dem Raum entfernen.

Habt Ihr dies getan, solltet Ihr unbedingt die Kette etwas genauer betrachten. Ihr entdeckt einen Korkenzieher, den Ihr natürlich mitgehen laßt. Anschließend könnt Ihr Euch wieder nach oben begeben und dort den Schwamm in den Eimer werfen. Außerdem solltet Ihr etwas Wasser in die Pipette füllen. Mit Hilfe des nassen Schwamms macht Ihr Euch nun daran, das lästige Plakat von der Wand zu entfernen. Den langsam zum Vorschein kommenden Korken bearbeitet Ihr logischerweise mit dem Korkenzieher. Endlich könnt Ihr einen Blick ins Nachbarzimmer werfen und ein längeres Gespräch mit dem dort befindlichen Mannsbild führen. Im Laufe dieser Unterhaltung erhaltet Ihr ein Messer, mit dem Ihr später Rillen in den Pfosten (in der Mitte des Raumes) ziehen könnt. Auf diese Weise gelangt Ihr dann in das noch unerforschte Zwischendeck. Dort befindet sich in einem der Bottiche ein Putzlappen, den Ihr natürlich in Euer Inventar überwandern laßt. Des weiteren solltet Ihr unbedingt das zerbrochene Ruder, das rechts neben den Kanonenkugeln liegt, mitnehmen. Auf der linken Seite zieht Ihr mit Hilfe des Putzlappens an dem Ring.

Es öffnet sich ein Geheimfach und ein Stückchen Seife kommt zum Vorschein. Mit dieser Seife reibt Ihr an dem rostigen Kanonenrohr auf der Bugseite des Schiffes. Die so entstandenen Seifenspäne benutzt Ihr mit der Gleitschiene der verschlossenen Tür. Nachdem die Tür geöffnet wurde, erscheint ein Mann. Doch leider bleibt keine Zeit für längere Gespräche, denn Ihr werdet schon wieder durch die Zeit geschleudert und landet schließlich in der Gegenwart vor der frischgeerbten Villa.

Die Villa
Dort nehmt Ihr den Traktor etwas genauer unter die Lupe. Ihr entdeckt eine Batterie und in der Ablage eine Schachtel mit Folie und Reibefläche. Bei etwas genauerem Hinsehen stoßt Ihr sogar noch auf eine Pipette, die Ihr ebenfalls mitgehen laßt. Um das Pferd vom Eingangstor des Gutshof wegzulocken, schaut Ihr auf das Dach des Traktors und nehmt einen Apfel aus dem Obstkorb. Mit Hilfe des Apfels fällt es dann nicht weiter schwer, das störrische Tier zur Aufgabe zu bewegen. Am Eingangstor wurde eine Nachricht hinterlassen, die Ihr Euch zu Gemüte ziehen solltet. Danach füllt Ihr ein wenig Säure aus der Batterie in die Pipette und knackt damit das Vorhängeschloß am Gittertor. Auf diese etwas unlegale Weise gelangt Ihr in den Garten der Villa.

Von hier aus bewegt Ihr Euch in nördliche Richtung zum Leuchtturm. Ihr findet eine Essigflasche, die Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Dann steckt Ihr den Wurfpfeil (vom Eingangstor) in den Korken des Fasses und nehmt dieses mit in Euer Gepäck. Anschließend begebt Ihr Euch noch mal zurück zum Eingang der Villa und laßt den Holzscheit (rechts von der Tür) mitgehen. Das Portrait über der Tür könnte ebenfalls noch von gewissem Interesse für Euch sein. Nun liegt es an Euch, eben mal kurz einen Elektromagneten zu basteln. Um die Sache etwas zu erleichtern, kommt hier der komplette Bauplan:

1. Klinke nehmen und mit dem Eisendraht im Portrait verbinden
2. Essig in die leere Batterie füllen
3. Batterie mit der entstandenen Spule benutzen und fertig!

Sesam öffne dich
Tja, Einstein hätte das wohl nicht besser gekonnt! Um endlich in das Haus zu gelangen, spielt Ihr mit dem Wurfpfeil im Schlüsselloch herum und saugt mit Hilfe des gebastelten Elektromagneten den heruntergefallenen Schlüssel an. Nachdem Ihr die Haustür aufgeschlossen habt, betretet Ihr die Villa und nehmt das Ruder von der Wand. Die Eisenstange legt Ihr auf die Feuerstelle im Kamin. Den Drehspieß könntet Ihr später noch gebrauchen, also steckt ihn vorsichtshalber ein. Bevor Ihr Euch den Feuerlöscher schnappt, solltet Ihr noch schnell den Holzscheit auf die Feuerstelle legen. Dann betrachtet Ihr den Sicherungskasten etwas genauer und laßt den Kupferdraht sowie das Harz in Euer Inventar übergehen. Außerdem benutzt Ihr noch die Folie aus der Schachtel mit der Sicherung.

Anschließend könnt Ihr das Haus getrost wieder verlassen

und in das andere Gebäude watscheln. Dort setzt Ihr das Portrait in die Aushöhlung ein, woraufhin eine Art Zahlenschloß erscheint. Genial wie Ihr nun mal seid (nichts zu danken!), errechnet Ihr die Differenz der beiden Jahreszahlen und gebt diese in das Schloß ein. (Enttäuscht Eure alte Mathelehrerin nicht!!!) Nur noch das Kreuz gedrückt und die Fahrstuhltür öffnet sich.

Jetzt betätigt Ihr den Knopf und ab geht die Post. Nachdem Ihr den Lift wieder verlassen habt, stellt Ihr das Faß auf den Boden und widmet Euch der Weinflasche. Mit dem Korken der Flasche zielt Ihr nun auf den Flakon oben auf den Brettern und schießt ihn nieder. So erhaltet Ihr eine Art Rostlöser. Frohen Mutes trabt Ihr dann zurück zum Leuchtturm und schlagt mit dem Drehspieß den Lichtschacht ein.

Im Leuchtturm

Dadurch gelangt Ihr an einen Gartenschlauch, den Ihr an der Türklinke des Leuchtturms und am Handlauf des Aufzuges befestigt. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise könnt Ihr die verschlossene Tür aufbrechen. Bitte vergeßt nicht, den kaputten Schlauch wieder mitzunehmen. Im Leuchtturm geht Ihr in den ersten Stock und schnappt Euch die Notiz und die Säure aus der Schublade.

Den Schrank brecht Ihr mit Hilfe des Ruders auf. Im Innern befindet sich ein Rasiermesser, das Ihr einstecken solltet. Mit dem Fernrohr werft Ihr noch kurz einen Blick auf das Wrack und geht dann weiter nach oben im Leuchtturm. Ihr gelangt in einen Raum mit überdimensionalen Vorhängen. Hinter diesen Vorhängen befindet sich etwas Petroleum, das Ihr ganz gut gebrauchen könnt. Mit dem eben erworbenen Rasiermesser schneidet Ihr Euch eine Art Lappen aus den Vorhängen. Weiter geht's nach unten. Auf dem Weg findet Ihr einen Holzpantoffel, in dem ein Schlüssel versteckt ist. Mit diesem könnt Ihr die Tür öffnen und weiter nach unten vordringen. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar Glassplitter von dem eingeschlagenen Lichtschacht aufsammeln. Beim Gitter öffnet Ihr das Kanalisationsrad und benutzt die Beize an den Algen. Mit einem Glassplitter kratzt Ihr die Überbleibsel ab und setzt dann den Drehspieß ein. Um die ganze Sache zum Laufen zu bringen, müßt Ihr nur noch etwas Rostlöser auf den Mechanismus sprühen. Endlich gelingt es Euch, das geheimnisvolle Gitter zu öffnen (einfach drehen).

Nun geht es noch einmal zurück in die Krypta, um die Truhe zu öffnen. Dabei benutzt Ihr folgende Kombination: rote Pistole, rote Kugel, grünes Messer.

Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Glasfieber und ein Logbuch. Sagt brav "DANKE" und begebt Euch zum Brunnen. Hier schraubt Ihr den Schlauch an den Wasserhahn. Da der Schlauch die vorherige Aktion nicht ganz unbeschadet überstanden hat, müßt Ihr die gröbsten Schäden mit einer Mischung aus Glasfiber und Harz beheben. Danach werft Ihr den Schlauch in den Brunnen und dreht das Wasser an. Schließlich wird der heißersehnte Korken nach oben gespült und Ihr könnt ihn wieder Euer eigen nennen. Voller Glück begebt Ihr Euch wieder zurück zum Gitter und öffnet dieses. Bevor Ihr in das Boot steigt, solltet Ihr das Faß abstellen, da es sonst zu einer Katastrophe kommen würde. Das überflüssige Wasser scheffelt Ihr am besten mit dem Holzpantoffel aus dem Boot. Da sich ein Leck negativ auf den Verlauf einer Bootsfahrt auswirken könnte, solltet Ihr dieses mit dem Lappen und Korken zustopfen. Endlich könnt Ihr das Ruder in die Hand nehmen und hinauf aufs weite Meer segeln.

Kaltes Büffet

Nachdem Ihr wieder an Land gegangen seid, trabt Ihr ins Haus und widmet Euch dem Büffet. Dabei solltet Ihr Euch die Fischsauce und das Boot im Glas herausangeln. Anschließend nehmt Ihr das Ölzeug auf dem Tisch genauer unter die Lupe. Ihr findet einen Nagel, etwas Brot und einen Lappen mit Öl. Am Stuhl wartet noch eine kleine Notiz darauf, gelesen zu werden. Habt Ihr dies getan, steigt Ihr auf den Stuhl und benutzt den Nagel mit dem Schäkel. Den entstandenen Leuchter betrachtet Ihr mal aus der Nähe und entdeckt, daß es sich dabei um einen idealen Enterhaken handelt. Danach verlaßt Ihr das Haus wieder und begebt Euch nach draußen. Um an die Boje auf dem Dach zu gelangen, müßt Ihr Eure grauen Zellen mal richtig unter Druck setzen.

Schmiert also die Fischsauce auf das Brot und schmeißt diese wohlschmeckende Mischung auf das Dach. Schließlich erscheint eine hungrige Möwe und wirft die Boje hinunter. Diese braucht Ihr nur noch mit dem Rasiermesser vom Seil abzutrennen und mit dem Enterhaken zu benutzen. Zu guter Letzt klickt Ihr mit dem Enterhaken auf eine Klippe. Auf diese Weise gelangt Ihr wieder zurück zum Haus.

Dort solltet Ihr das Faß vom Gitter holen und mit Hilfe des Rasiermessers einen Schlagstock aus dem Gartenschlauch schnitzen. Mit dem neuerworbenen Schlagstock bearbeitet Ihr das Boot im Glas.

Auf die Feuerstelle legt Ihr das ölgetränkte Tuch und kippt etwas Petroleum darüber. Als krönenden Abschluß zündet Ihr den Streichholz (an der Reibefläche der Schachtel) an und werft ihn in die Feuerstelle. Es kommt eine verborgene Bodenplatte zum Vorschein. Stellt das Faß auf die Platte und öffnet es mit Hilfe des Schlagstocks. Danach füllt Ihr den Sand aus der Kiste in das Faß. Das Loch in der Kiste läßt sich mit der Kerze wieder stopfen. Den restlichen Sand solltet Ihr mit dem Holzpantoffel umfüllen. Als Belohnung für all diese Mühe öffnet sich schließlich ein geheimer Durchgang. Also nichts wie rein!

Ihr landet im Schiffsrumpf, wo Ihr erstmal den Mast genauer unter die Lupe nehmt. So gelangt Ihr an eine Zange, die Ihr natürlich gut gebrauchen könnt. Dann stellt Ihr die Schwimmer auf den Boden und nähert Euch der Kiste. Den Kupferdraht verbindet Ihr mit dem Stromkabel und trennt ihn anschließend mit der Zange durch. Als nächstes füllt Ihr etwas Wasser aus der Pfütze in die Pipette. Um das Vorhängeschloß der Kiste aufzubrechen, solltet Ihr zunächst die Pipette, dann den Feuerlöscher und letztendlich den Schlagstock mit dem Schloß benutzen. Es folgt ein längeres Gespräch, das Euch wieder hinunter ins Unterdeck führt. Dort öffnet Ihr mit Hilfe des Hakens die Truhe. Im Innern befinden sich ein paar Kleider und ein Band. Weiter geht's ein Stockwerk höher, wo Ihr Euch mit der Zange eine der Klampen angelt. Diese Klampe verbindet Ihr mit dem Ruder und dem Band. Eine weitere Zutat ist der Nagel, den Ihr vorher jedoch mit der Zange verbiegen müßt. Im Kabuff zieht Ihr mit dem Bootshaken die Schluppe herunter. Wenn Ihr das Ende des Seils etwas genauer betrachtet, entdeckt Ihr eine Rille, in die Ihr den Korkenzieher steckt und das Seil herumbindet. Dadurch öffnet sich die Luke neben den Kisten. Mit Hilfe des Seils könnt Ihr nun einen Eimer hinaufziehen. In diesem Eimer befindet sich ein Schwert, das Ihr sehr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr Euch wieder der Kontaktperson zuwendet, solltet Ihr noch schnell den Korkenzieher aus der Rille holen.

Kapitänskajüte

Der nächste Abschnitt entführt Euch in die Kapitänskajüte. Hier findet Ihr unter dem Stuhl (hinter dem Schreibtisch) einen Silberschlüssel. Die Schublade des Büros läßt sich mit dem Messingschlüssel öffnen und verbirgt einen Dolch sowie ein Löschpapier. Auf dem Balkon findet Ihr nach mehrmaligem Hinsehen eine Flagge am Fahnenmast. Weiter geht's im Schlafzimmer, wo Ihr im Schrank eine Schale und etwas Riechsalz entdeckt. Auf dem Tisch befinden sich ein paar Bananen, die Ihr ebenfalls mitgehen laßt. Des weiteren ist der Messingschlüssel im Waschraum (genauer gesagt unter dem Teppich) von gewissem Interesse für Euch. Letztendlich schlitzt Ihr mit dem Dolch den Teppich im Schlafzimmer auf und klettert durch die Falltür nach unten.

Von dort aus begebt Ihr Euch in den Raum, in dem Ihr begonnen habt. Mit dem Dolch bearbeitet Ihr zweimal hintereinander die Feder auf dem Boden der Kiste. Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Reispuder und ein Taschentuch. Anschließend watschelt Ihr wieder in die Vorratskammer, um das Reispuder gleich mal am Pfosten auszuprobieren. Wenn Ihr dann den Pfosten etwas genauer untersucht, entdeckt Ihr eine kleine Öffnung, die sich mit dem Korkenzieher öffnen läßt. Mit dem gefundenen Dietrich könnt Ihr nun die beiden noch verschlossenen Türen auf dem Gang öffnen. Im linken Raum findet Ihr in der Schublade des Sekretärs einen Siegelstempel. Außerdem verbirgt sich hinter dem Vorhang ein goldener Käfig, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet.

Im rechten Raum dagegen befindet sich in einem der Regale ein Flakon mit einer Kupferlegion. Nachdem Ihr all diese Dinge eingesteckt habt, solltet Ihr wieder zurück in den Waschraum der Kapitänskajüte düsen. Um dem Waschbecken einen neuen Glanz zu verleihen, benutzt Ihr das Poliermittel mit dem Taschentuch und

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	**(L P) -**
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	**(L P) -**
Europe Ablaze	- - A
Eternam	**L P -**
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**- P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	**(L P) -**
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	**L - -**
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Lost Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lost in Time Teil 1 und 2	**(L P) -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 5	**L P -**
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	**(L P) -**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	**L - -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER WEIHNACHTS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DAS SEGA MAGAZIN DEZEMBER 93!

1. **MANIAC MANSION 2** — PC dV 99.95
2. **PRIVATEER** — PC dA 99.95
3. **PIRATES GOLD** — PC dA 109.95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. SYNDICATE dV	79.95	94.95
5. EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	-------	94.95
6. X-WING dA	-------	94.95
7. PINBALL DREAMS dA	69.95	69.95
8. MIGHT & MAGIC 5 dV	-------	99.95
9. EISHOCKEY MANAGER dV	89.95	94.95
10. INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe des "SEGA-MAGAZINS" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
abandoned places 2 dV	79.95
airbus a320 us edition dA	99.95
amberstar dA	84.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
conquestador dV	79.95
creatures 2 dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95
desert strike dA	79.95
dogfight dV	84.95
dune 2 dA	69.95
dune dV	79.95
dynablaster dA	79.95
eishockey manager dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
heimdall dA	79.95
history line 1914-1918 dV	89.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	69.95
jimmy whites snooker dA	79.95
jonathan dV	94.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
lionheart dA	69.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space hulk dA	89.95
space legends dV	84.95
speedball 2 dA	74.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
ultima 6 classic dA	49.95
waxworks dV	74.95
ween dV	79.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95

IBM - PC

Titel	Preis
a train construction set dV	49.95
a train dV	99.95
alone in the dark dV	94.95
ambush at sorinor dV	99.95
betrayal at krondor dV	99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
freddy pharkas dV	94.95
history line dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
legend of kyrandia dV	74.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
lotus the ultimate challenge dA	79.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
sensible soccer dA	74.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
strike speech pack dA	49.95
syndicate dV	94.95
tornado dA	94.95
twilight 2000 dV	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wall street manager dA	94.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 2 dV	94.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1193 a-train construction set dV	49.95
1193 atac dA	84.95
1193 links kurs bay hill club US	49.95
1193 links kurs hyatt dorado US	49.95
1193 links kurs pinehurst US	49.95
1193 prophecy of the shadow dV	84.95
1193 war in the gulf dV	84.95
1193 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1193 abandoned places 2 dA	94.95
1193 aces over europe dV	94.95
1193 burning steel editor US	44.95
1193 cyberrace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 fs5 scenery new york US	84.95
1193 fs5 scenery paris US	84.95
1193 lands of lore dV	79.95
1193 nick faldo golf dV	94.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1193 spelunx US	84.95
1193 v for victory 3 dA	94.95
1193 warlords 2 US	94.95
1193 barbie dA	64.95
1193 elite 2 dA	79.95
1193 tom & jerry dA	94.95
1193 we're back dA	94.95
1293 beethoven dA	94.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

SONDERANGEBOTE z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
hunter dA	39.95
immortal the dA	34.95
olympiad collection US	29.95
waterloo dA	19.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
centurion defender of rome dA	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
khalaan dA	19.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	19.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
rbi baseball two dA	29.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95
triple action 4 US	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
king of chicago US	19.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel		Preis
cd-rom drive philips 205	PC	359.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC	599.95
roland midia sound 2000 sb	PC	699.95
roland scc1 bundle	PC	999.95
turtle beach multi sound	PC	1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC	149.95
sound blaster cms chips	PC	49.95
sound blaster pro deluxe	PC	239.95
sound blaster cd-rom drive	PC	579.95
soundblaster midi kit	PC	94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC	1449.95
sound blaster 16 basic	PC	289.95
sound blaster 16 asp	PC	459.95
video blaster genlock-karte	PC	639.95
wave blaster	PC	419.95

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
aktiv-boxen am 2s	Paar	49.95
diskettenbox 3.5		14.95
diskettenbox 5.25		14.95
joystick gravis analog pro	PC	94.95
joystick gravis schwarz	PC	84.95
joystick gravis transparent	PC	94.95
joystick manix deck	AM	59.95
joystick manix twins	AM	49.95
joystick thrustmaster fcs	PC	189.95
joystick thrustmaster wcs	PC	189.95
thrustmaster rudder pedals	PC	289.95
joystick transp. topstar sv227	PC	39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM	64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC	89.95
maus transparent sv 714	AM	39.95
maus transparent sv 712	PC	44.95
speicher 1 mb a600	AM	99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM	59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ Kundenmagazin (incl. SEGA MAGAZIN)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name .... PP 01/94
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

säubert das Becken damit. Nun braucht Ihr nur noch das Löschblatt ans Waschbecken zu halten und Ihr könnt eine Geheimnummer erkennen. Mit dem geheimen Code im Gedächtnis begebt Ihr Euch zur Kommode. Ihr entdeckt links ein Holzrelief, an das Ihr den Siegelring haltet. Auf diese Weise gelangt Ihr in einen bisher unbekannten Raum. Dort befindet sich auf der Bar ein Grammophon und auf dem Couchtisch ein Plattenteller. Ohne lange Zeit zu verlieren, verlaßt Ihr den Raum wieder und geht zurück zur Kapitänskajüte. Hier legt Ihr etwas Riechsalz in die Schale und stellt sie rechts neben dem Schrank auf dem Sofa ab. Fügt noch ein wenig Beize hinzu und stellt anschließend den Käfig auf den Tisch. Um dem ziemlich nervtötenden Vogel die Gefangenschaft etwas zu versüßen, solltet Ihr noch ein paar Bananen in den Käfig tun.

Prompt erscheint der Vogel und Ihr könnt den Käfig mit der Flagge überdecken. Für Unterhaltung sorgt dann das Grammophon, das Ihr zuvor auf den Tisch gestellt habt und eine Platte abspielen laßt (Platte auflegen – Kurbel drehen – Einschaltknopf drücken). Endlich könnt Ihr Euch ungestört dem Schrank widmen. Öffnet diesen und schnappt Euch den Eisenschlüssel aus der Schatulle. Danach solltet Ihr das Wandgemälde etwas genauer unter die Lupe nehmen. Sobald Ihr das Kanonenfeuer im Bild berührt, erscheint ein geheimer Safe. Diesen könnt Ihr mit der Kombination "3E21" knacken. Im Innern des Tresors befindet sich ein kleines Kästchen. Nachdem Ihr es ein wenig untersucht habt, dreht Ihr es nach rechts. Wenn Ihr nun das Kästchen an der oberen Hälfte berührt, erhaltet Ihr einen kleinen Schlüssel, den Ihr später noch gebrauchen werdet. Um an das versteckte Schloß zu gelangen, klickt Ihr das Kästchen erst oben und dann in der Mitte an. Jetzt kommt der gefundene Schlüssel endlich zum Einsatz. Öffnet das Schloß und entnehmt den Revolver. Bevor Ihr Euch wieder ins Zwischendeck zurück begebt, solltet Ihr Euch noch schnell den Papageienkäfig einkrallen.

Dort angekommen, zieht Ihr ein zweites Mal an dem Ring mit dem Putzlappen und werft den Käfig in das offene Versteck. Doch kurz darauf nehmt Ihr ihn dort wieder hinaus, um die Falltür etwas genauer zu untersuchen. Das Schloß könnt Ihr im Handumdrehen mit dem Eisenschlüssel öffnen.

Mistkäfer

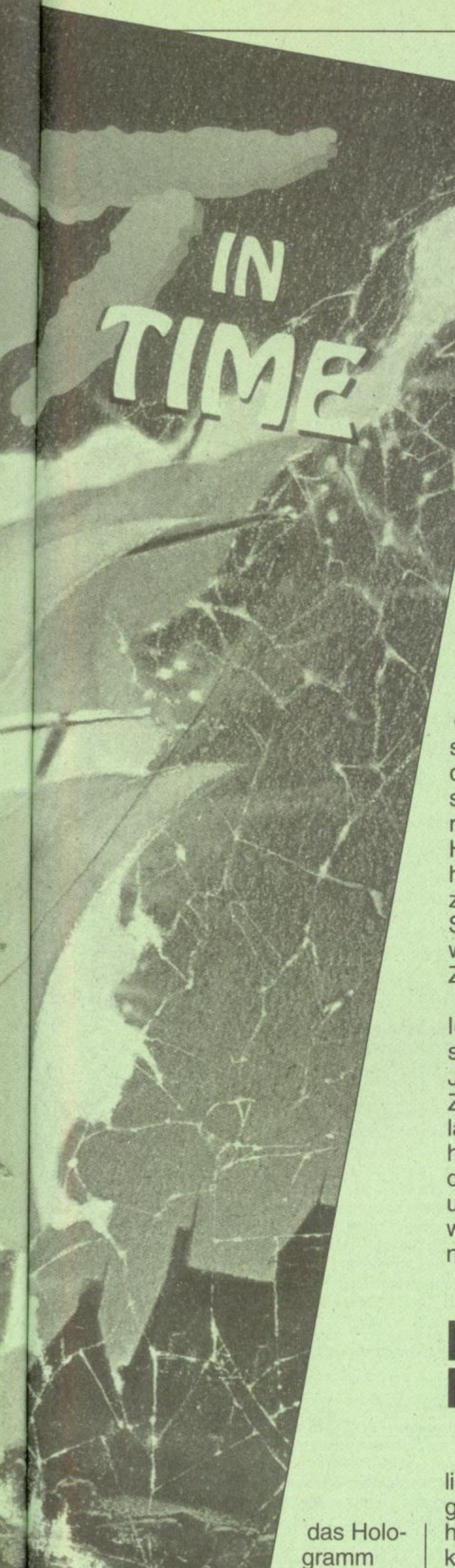
Nachdem Yoruba Euch so höflich gebeten hat, den Skarabäus wiederzubeschaffen, bleibt Euch wohl nix anderes übrig, als auf die Suche zu gehen. Als erstes solltet Ihr die Ritze zweimal anklicken und den funkelnden Gegenstand mit der Zange herausangeln. Bei dem Gegenstand handelt es sich um einen Anhänger, den Ihr Yoruba unbedingt mal zeigen solltet. Yoruba schenkt Euch das Teil und Ihr könnt es mit der Pistole verbinden. Aus purer Dankbarkeit befreit Ihr nun Yoruba von seinen Fußfesseln. Anschließend schnappt Ihr Euch einen Baumwollballen (links hinten) und legt ihn unter den Mast. Schaut Euch dieses faszinierende Bauwerk etwas genauer an und steckt dann die Zange in die Tür. Aus Langeweile stochert Ihr mit dem Bootshaken im obersten Regal und prompt fällt eine Rumflasche hinunter. Der Ordnung halber wischt Ihr mit dem Schwamm über die Flasche und erhaltet ein Etikett, das Ihr sofort Melkior überreichen solltet.

Kokosnuß

Am Strand der netten kleinen Insel angekommen, watschelt Ihr, nachdem Euch Yoruba ein Holocom überreicht hat, zum idyllischen Wasserfall und redet mit dem sympathischen Jungen. Nach einer kurzen Unterhaltung wickelt Ihr die Flagge um das Tier des Jungen. Die Kokosnuß, die dort so hilflos am Boden liegt, solltet Ihr mit Hilfe des Korkenzieher öffnen. Mit der Pipette zapft Ihr dann etwas Flüssigkeit aus der tropischen Hülsenfrucht ab. Den erhaltenen Saft verabreicht Ihr dem vor sich hin kränkelnden Tierchen. Als Dank erhaltet Ihr das Paßwort, mit dem sich die Felstür eigentlich öffnen lassen müßte. Leider reagiert der Mechanismus nur auf die Stimme des Papageien. Also laßt Ihr Euren gefiederten Freund diese Aufgabe erledigen.

Schließlich gelangt Ihr zum großen Magier, mit dem Ihr erstmal ein kleines Schwätzchen führen solltet. Leider ist dieses Gespräch nur von kurzer Dauer und Ihr steht wieder vor verschlossenen Türen. Doch anstatt den Kopf hängen zu lassen, öffnet Ihr mit dem Flachschlüssel den Käfig und erhaltet zur Belohnung ein paar Goldstücke. Die Taler steckt Ihr uneigennützig in den Schlitz der Tür. Von Makandal erhaltet Ihr dann einen Auftrag, den es in einer bestimmten Zeit zu lösen gilt (also lieber einmal mehr abspeichern, als einmal zu wenig). Ohne lange Zeit zu verlieren, nehmt Ihr Euch im Haus von Dehlia das Rezeptbuch vom Tisch. Sobald die Frau verschwunden ist, schnappt Ihr Euch den Spiegel und haltet diesen der Spinne vor. Panikartig verläßt das niedliche Krabbeltier den Tatort und Ihr könnt ungestört das Kleidungsstück vom Thresen klauen.

Irgendwann erscheint dann auch wieder die Hausbesitzerin Dehlia und überreicht Euch einen Trank, den Ihr natürlich dankend annehmt. Danach geht's wieder zurück in die Behausung des Wunderheilers Makandal. Der große Magier schenkt Euch einen Drink ein und wartet darauf, daß Ihr etwas unternehmt. Also öffnet Ihr die Fenster und legt den Holocom auf den Tisch. Aktiviert Ihr nun diesen, erscheint



ler. Beide Dinge zusammengemixt ergeben einen herrlichen Sprachtrunk. Also schnell zurück zur Plantage und mit Serapion (in der Hütte) sprechen. Überreicht Serapion den Sprachtrunk und sprecht ihn nochmals (2x) an. Endlich erhaltet Ihr ein paar wichtige Informationen und außerdem ein wenig Kochsalz. Dieses Salz läßt sich mit Hilfe des Umwandlers in Zucker verwandeln.

Mit dem Zucker wiederum könnt Ihr den niedlichen kleinen Hund beruhigen. Weiter geht's in der Küche, wo Ihr auf dem Tisch einen Sack findet. Bevor Ihr diesen Sack mit Glut aus der Feuerstelle füllt, solltet Ihr noch die Blume und die Vanille entnehmen. Anschließend legt Ihr den brennend heißen Sack auf den Hocker. Die Schlange kriecht hinein und Eure Falle schnappt zu. Kurzerhand werft Ihr den Sack samt Inhalt ins Feuer, womit Ihr einen unangenehmen Zeitgenossen weniger hättet.

Es folgt das wahrscheinlich letzte Rendezvous mit dem skrupellosen Oberschurken Jarlath. Ihr beendet diese nette Zusammenkunft, indem Ihr Jarlath die Blume unter die Nase haltet. Dann endlich habt Ihr das Abenteuer überstanden und könnt in aller Ruhe den wohlverdienten Abspann genießen.

das Hologramm von Melkior. Makandal ist davon so beeindruckt, daß er kurzerhand die Flucht ergreift. Ihr nutzt die günstige Gelegenheit und schüttet den Trank von Dehlia in Makandals Glas. Bevor es wieder zurück zu Dehlia geht, solltet Ihr noch schnell das Glas und den Holocom einstecken.

Jarlath go home

Nach einer längeren Unterhaltung begebt Ihr Euch zu Dehlia und Makandal. Als Belohnung erhaltet Ihr einen Verstummer und einen Umwand-

Betrayal at Krondor

Alexander Diebold aus Berlin ist unter die Rätselnüsse gegangen und hat alle Schatztruhen in Dynamix Rollenspiel geknackt.

Die Codes stammen aus der deutschen PC-Version. Ein kleiner Tip am Rande: Man sollte – sofern man genug Geld hat – seine Rüstung und Waffen in einem Tempel segnen lassen. Hierbei ist zu beachten, daß die verschiedenen Götter unterschiedlich starken Schutz bieten. Deshalb möglichst von Lims-Kragma oder Kahooli (Stufe 3) segnen lassen (z.B. im Tempel Kahooli). Schlechter sind Dala oder Tith (Stufe 2/1).

Drei Buchstaben
EIS
TOD
TOT

Vier Buchstaben
ATEM
BUCH
BLUT
DORN
ECHO
EIER
EILE
GELD
GRAB
HAAR
HERD
HOLZ
LOCH
MUND
NAME
RING
ROST
SARG
SEIL
SIEB
SIEG
TUER
WEGE
WIND
ZAUM

Fünf Buchstaben
ASCHE
AUGEN
BARDE
BARON
BESEN
BULLE
DOLCH
FEUER
FLUSS
HONIG
JACKE
KATZE
KERZE
KNOPF
LAERM
LEBEN
MAGEN
MAUER
MILCH
MUEDE
MUSIK
NEBEL
OZEAN
PFEIL
PFLUG
RAUCH
REGEN
RINDE
SAEGE
SCHUH
TEICH
TISCH
TRUHE
WEBER

Sechs Buchstaben
AEPFEL
DAUMEN
DISTEL
FALSCH
FLOEHE
FOHLEN
GALGEN
GEDULD
GLOCKE
HENKER
HIMMEL
KARTEN
KNOTEN
KOHLEN
KUECHE
MESSER
NICHTS
ORANGE
PADDEL
PFEIFE
REITER
SATTEL
SCHATZ
SCHUHE
SPINNE
SPOREN
SPUREN
STERNE
STILLE
STREIT
STUFEN
TROLLE
WASSER

Sieben Buchstaben
ALKOHOL
BRUECKE
FLASCHE
FREMDER
FRIEDEN
GEDANKE
GESTERN
KANOSSA
LOECHER
QUADRAT
SCHWAMM
SPIEGEL
TROMMEL
WALNUSS
WUERFEL
ZUKUNFT
ZWIEBEL

Acht Buchstaben
ALPHABET
BRANDUNG
DELEKHAN
DIE TOTEN
HANDTUCH
MATRATZE
PRIESTER
SCHATTEN
SCHIMMEL
SCHNECKE
TAG NACHT
WILDROSE

Neun Buchstaben
EISZAPFEN
GEHEIMNIS
LUFTBLASE
RATSCHLAG
SAEGEMEHL

Zehn Buchstaben
DUNKELHEIT
GLAMREDHEL
HANDSCHUHE
HUFSCHMIED
SCHLUESSEL
WASSERFALL

Elf Buchstaben
EISKRISTALL
PFERDTAUSCH
SCHUBKARREN
SONNENLICHT
VERSPRECHEN

Inserentenverzeichnis

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Fantasy Productions
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Videospieletips

TIP DES MONATS

Shadowrun (Super NES)

Michael Pallasch aus Rümmingen zockte das beste Sf-Rollenspiel für Nintendos Super NES in nächtelanger Arbeit durch und sandte uns die Komplettlösung des Endzeitspektakels.

Tips & Tricks:

– man sollte sich so schnell wie möglich zum Magier und Decker "befördern":

Um Magier zu werden, braucht man das DOG COLLAR (verliert der Hund beim Water Fountain, wenn man das Broken Gate öffnet), den GHOUL BONE (bekommt man auf dem Friedhof; man muß einige Ghoule abknallen, bevor man in kriegt) und die LEAVES (kriegt man im Club Jagged Nails (Daley Station; man kommt erst rein, wenn man die Straßengang RUST STILETTOS besiegt hat), wenn man mit Kitsune redet (ask about DOG), und schon hat man die Leaves. Nun braucht man nur noch zu den Docks (auch Daley Station) zum Tempel von Hund zu gehen.)

Decker wird man, indem man zum Streetdoc Ed geht (Old Town Station). Vorher muß man noch dem Elfen im Sputnik Club reden (talk, man erhält das Stichwort DECKER) und dann mit dem Club Manager vom Grim Reaper Club (ask about DECKER, man erhält das Stichwort DATAJACK). Man fragt ihn nach DATAJACK woraufhin er anbietet, Jack zu untersuchen (für 500 Nuyen). Man stimmt zu und Ed macht sich an die Arbeit. Er fängt an, an Jack's Datajack rumzufummeln und aktiviert dabei eine CORTEX BOMB, welche er nicht deaktivieren kann. Nun sollte man so schnell wie möglich zur Daley Station fahren. Hier angekommen, überquert man die Straße beim Zebrastreifen und geht nach unten in das Haus, wo die vielen Fensterschützen sind. Man redet mit der Sekretärin über CORTEX BOMB, die Jack daraufhin die Tür öffnet. Nun redet man nur noch mit dem Doktor (er entfernt die Bombe für 2000 Nuyen), und schon kann man die Matrix betreten.

Die Zaubersprüche:

INVISIBILITY: Wasser aus einer sauberen und einer verschmutzten Quelle (Wasser, Toxic Water). Für das Wasser und das Toxic Water braucht man die Potion Bottles (3000 Nuyen)

ARMOR: die Reste von einer kalt– und einer warmblütigen Kreatur (Ghoule Bone, Black Ink). Für die Black Ink braucht man die Black Potion Bottle (6000 Nuyen)

SUMMON SPIRIT: zwei Dinge von Hund (Dog Collar, Dog Tag)

FREEZE: die Reste von zwei Meereskreaturen (Mermaid Scales, Serpent Scales)

POWERBALL: zwei Gegenstände, die sich nicht in der Erde befanden (Leaves, ???)

Wasser – Water Fountain, Toxic Water – Bremerton (Poison Ooze), Black Ink – Docks (letztes Lagerhaus, Octopus), Dog Tag – Bremerton (Hund), Mermaid Scales – Docks (nachdem das Ice an die Docks geliefert wurde), Serpent Scales – Drake Volcano

– Karmapunkte en masse kriegt man in den Katakomben unter dem Dark Blade Club (Daley Station). Man stellt sich einfach gleich am Anfang hinter den Sarg. Die Ghoule laufen nicht am Sarg vorbei und man kann sie in aller Ruhe abknallen.

Man sollte außerdem alle Heckenschützen, "Peepholes", etc. abknallen, da auch sie reichlich Karmapunkte bringen.

– Man sollte sich so schnell wie möglich die Mesh Wire Jacket besorgen.

– Die besten Zaubersprüche im ganzen Spiel sind meiner Meinung nach HEAL (logisch) und INVISIBILITY (wenn man nicht gesehen wird, wird man auch nicht angegriffen). Ganz nützlich ist auch SUMMON SPIRIT (auf Level 6 bei einem Gegner bis zu 33 Hitpoints).

– Die besten NPCs sind meiner Meinung nach:
Decker: Steelflight (Jagged Nails) 5000 Nuyen
Magier: Dances With Clams (Sputnik Club) 2000 Nuyen
Merceneries: Frogtongue (Wastelands) 1500 Nuyen

– Man sollte alle Charak-tere, die irgendwo rumlaufen, befragen. Nur so kann man sicher sein, alle Infos und Stichwörter zu bekommen, die man braucht um das Game zu lösen.

– Save Early, Save Often!

Die Lösung

Zu Beginn des Spiels befinde ich mich in der Leichenhalle. Ich nehme das Scalpel und das Slab Patch aus dem Kühlschrank und gehe durch die Tür. Draußen auf der Straße stelle ich mich dem vorbeirennenden Typen in den Weg und rede mit ihm (talk). Ich erfahre etwas über Hitmen und Firearms. Anschließend renne ich hinter ihm her in die Gasse, wo er gekillt wird. Ich schnappe mir die Beretta und erschieße den Ork (Lederjacke nicht vergessen, examine body). Jetzt gehe ich weiter in die Gasse hinein und treffe einen Hund, mit dem ich rede (talk). Dieser sagt mir, das ich drei Talismane brauche und anschließend den Tempel von Hund aufsuchen muß. Nun gehe ich wieder zurück in Richtung Leichenhaus zum Water Fountain. Ich öffne das Broken Gate und lasse den Hund hinaus, welcher daraufhin ein DOG COLLAR verliert (erster Talisman). Weiter gehte ich nach unten die Straße entlang, in das rote Haus und in die erste Tür. Hier untersuche ich den Herrn am Boden und finde einen Schlüssel (Appartement 6). Jetzt nehme ich noch die Nachricht vom Tisch mit und verlasse das Haus. Es geht weiter nach oben, dann links und wieder geradeaus in das ebenfalls rote Gebäude. Die dritte Tür auf der rechten Seite schließe ich mit dem Door Key auf und betrete das Appartement. Hier schaue ich das Videophone an (examine), nehme die Nachricht vom Tisch und öffne den Aktenschrank, worin sich ein paar Nuyen befinden. Anschließend nehme ich die Shades vom Nachttisch und setze sie auf (useshades). Jetzt kann ich noch das Bett benutzen und abspeichern. (TIP: in den ersten zwei Räumen auf der rechten Seite kann man immer wieder reingehen und sich so ein paar Karmapunkte und Nuyen verdienen.) Ausgeschlafen gehe ich dann zu dem Gebäude, welches sich

oberhalb der Gasse befindet, in welcher ich die Beretta fand. In der zweiten Tür von rechts finde ich ein Cyberdeck und einen Computer, den ich mit Hilfe eines Deckers benutzen kann. Also gehe ich weiter in das rote Haus auf der selben Straßenseite in die zweite Tür und rede mit dem Typen (talk, ask about SHADOWRUNNER, ask about HIRING). Nun muß ich mir nur noch 500 Nuyen besorgen, und schon kann ich einen Decker anheuern.

In der Zwischenzeit gehe ich noch schnell in den Grim Reaper Club und quetsche erst den Busy Man (talk, ask about HEAL, ask about STREET-DOC) und dann den Club Patron (give ICE TEA, talk, ask about TICKET, ask about MARIA, ask about GRINDER, ask about LONE STAR) aus. Im Grim Reaper Club heuere ich den Decker Hamfist an und gehe zu dem Computer. Nachdem ich diesen Computer geknackt habe, bekomme ich 1 000 Nuyen und einen Datenfile.

Jetzt gehe ich zurück zu dem Typen, mit dem ich über SHADOWRUNNER geredet habe, und frage nach LONE STAR. Für 150 Nuyen verkauft er ein Lone Star Badge, das ich an meiner Jacke befestige.

Nun kann ich zurück zum Leichenhaus gehen und den Mortician über GRINDER befragen. Daraufhin öffnet der Mortician die zwei Aktenschränke und ich kann die Tickets und den Credstick mitnehmen. Ich gehe zurück zum Appartement und lese die Ripped Note (examine). Jetzt rufe ich Sassie an, rede über calls (talk, ask about CALLS). Ich erfahre etwas über GLUTMAN und rufe diesen an. Die Sekretärin teilt mir mit, daß er sich im The Cage befindet, also mache ich mich auf den Weg dorthin. Unterwegs mache ich noch einen Zwischenstop am Friedhof. In einer der Kryptas (man öffnet sie mit dem Scalpel) befindet sich ein verwundeter Shamane. Ich heile in mit dem Slab Patch und erhalte als dank einen MAGIC FETISH (use Slab Patch, talk). Danach kille ich noch ein paar Ghoule, bis ich den GHOUL BONE erhalte (zweiter Talisman). Im The Cage gebe ich dem Türsteher das Ticket und erhalte daraufhin Einlaß. Glutman ist der Typ, der ganz lässig dasitzt. Ich rede mit ihm (talk) und schließlich bringt er mich in Sicherheit.

Auf dem alten Schrottplatz gehe ich als erstes zu dem kleinen Jungen und kaufe sechs Slab Patches. Nun bin ich für die ARENA gerüstet (ganz oben zwischen den Autos durch). Für jeden erfolgreichen Kampf bekomme ich mehr Geld (man sollte das solange machen, bis man mindestens 4 000 Nuyen hat). Bevor ich den Schrottplatz verlasse, quetsche ich noch den Typen, der die ganze Zeit rumrennt, nach DRAKE aus (talk, ask about DRAKE). Nachdem ich mir die 4000 Nuyen verdient habe, damit der King mich rausläßt, "befördere" ich mich, wie oben beschrieben, zum Decker und Magier.



Jetzt bekomme ich von Hund den Auftrag, einen Rattenshamanen zu geeken. Dieser befindet sich auf dem Friedhof, zu dem man nur vom Bahnhof aus gelangt. Da ich aber gerade an den Docks bin, kann ich auch gleich noch in die erste Tür gehen und den dort befindlichen Computer knacken (man erhält 2 000 Nuyen und einen Datenfile). Nachdem ich den Rattenshamanen beseitigt habe, gehe ich zurück zu Hund und erstatte Bericht.

Jetzt wird es Zeit, dem Dark Blade Club einen Besuch abzustatten. Ich gehe zu Kitsune und befrage sie über JESTER SPIRIT. Jetzt erhalte ich das Stichwort DARK BLADE und VAMPIRES. Ich rede mit der Frau hinter der Theke über VAMPIRES und erhalte das Stichwort STROBES, mit dem ich zu dem anderen Club Manager gehe (ask about STROBES, man erhält ein Blitzlicht). anschließend gehe ich zum Magie Shop und befrage die Besitzerin ebenfalls über DARK BLADE. Ich erhalte die Telefonnummer des Clubs und rufe dort an (ask about MAGIC FETISH). Jetzt kann ich den Club betreten. Nun brauche ich nur noch den STAKE zu kaufen, und schon kann ich auf Vampirjagd gehen. Ich rede mit dem Magier am Eingang (ask about MAGIC FETISH) und werde aufgefordert, nach links oben zu gehen. Ich rede mit Vladimir (wieder ask about MAGIC FETISH) und gebe ihm diesen. Vladimir verwandelt sich daraufhin in einen Vampir und flüchtet durch die Wand. Jetzt knacke ich noch schnell die Computer (10 000 Nuyen, Datenfile (unbedingt LESEN)) und gehe dann durch die Tür ganz unten (Schlüssel mitnehmen). Jetzt kann ich durch die mittlere Tür gehen, die angreifenden Typen abknallen, nach oben gehen, wieder die Typen umlegen und anschließend das Bronze Gate mit dem Schlüssel aufschließen. In den Katakomben halte ich mich nicht lange auf und gehe einen Bildschirm weiter. Am unteren Bildschirmrand des zweiten Bildschirms befindet sich die Treppe zur Gruft des Vampirs. Ich kille die Ghoule, blende den Vampir mit den STROBES und bedrohe ihn anschließend mit dem STAKE.

Jetzt frage ich nach JESTER SPIRIT und erfahre, das er NIRWANDA heißt. Da ich aber den Datenfile gelesen habe, weiß ich, daß das nicht stimmt. Ich klicke auf EXIT und bedrohe ihn erneut mit dem STAKE. Wenn ich ihn nun wieder nach NIRWANDA frage, gibt er zu, das der JESTER nicht Nirwanda, sonder LAUGHLYN heißt. Ich gehe zu den Docks und den Bootssteg entlang. Den dort wartenden Orc erschieße ich und nehme das EXPLOSIV an mich. Jetzt spreche ich mit dem netten Boat Driver (ask about DOCKS, ask about BREMERTON, ask about MERMAIDS). Danach gehe ich ins Wastelands und spreche mit dem Club-Manager. Dieser sagt mir, das er kein ICE mehr hat (talk). Ich gehe zu dem Herrn im grauen Anzug unter der Treppe und spreche ihn auf ICE an.

Er fragt nun, wo man das ICE hinhaben möchte und ich sage ihm, daß ich es an die DOCKS haben will. Wenn ich nun wieder zu den DOCKS gehe, fährt mich der BOAT

DRIVER zu der BREMERTON, einem verlassenen Schiff, das dem JESTER als Unterschlupf dient (an Bord des Schiffes findet man einen Hund, den man töten muß, DOG TAG). Die letzte Tür, die verschlossene, kann ich mit Hilfe der CROWBAR öffnen und so das Schiff betreten. Ich betätige den Switch und die untere Tür geht auf. Ich gehe die Treppe nach oben und den Gang entlang durch die Tür. Die nächsten Treppen gehe ich nach unten bis zu dem Raum mit dem Tresor. Den Orc MUSS ich killen, um an den Safe Key zu gelangen. Ich nehme den DETONATOR (die Broken Bottle kann man zurücklassen) und gehe wieder zurück. Jetzt gehe ich nach unten bis in den Raum mit dem POISON OOZE (schwarz, Toxic Water), beseitige dieses und weiter die Treppen nach unten. In dem Raum mit dem Safe benutze ich die TIME BOMB (Explosive + Detonator) mit dem Safe und erhalte so eine GREEN BOTTLE mit Toxic Dissolver. Ich gehe wieder nach oben und dann nach rechts bis zu dem Raum mit den zwei grünen Schleimbeuteln. Mit dem TOXIC DISSOLVER wird das obere aus dem Weg geräumt und ich kann die Switches benutzen. Weiter geht es durch die Tür und dann durch das Dimensionstor (VORSICHT: MINEN). Das Naga sollte für mich kein Problem sein. Auf den JESTER schieße ich so lange, bis er etwas sagt. Jetzt kann mit ihm reden und ihm seinen wahren Namen sagen (ask about LAUGHLYN). Daraufhin ist er besiegt und ich kann ihn nach DRAKE fragen. Jetzt noch den JESTER eingestecken (pick up JESTER) und schon kommt ein zweites Dimensionstor durch das ich wieder zu den Docks gelange.

Meine nächste Station ist das DRAKE HQ. Ich benutze den Computer um den Lift zu aktivieren und komme so in den 2. Stock. Genauso mache ich es in den anderen vier Stockwerken, bis ich dann irgendwann auf dem Dach angekommen bin (man sollte JEDEN Computer benutzen, entweder gibt es Nuyen oder Datenfiles). Dem Piloten sage ich, er solle mich zum VOLCANO fliegen. Der Volcano ist genauso wie das Drake HQ zu lösen, nur das es hier abwärts statt aufwärts geht. Drake besiege ich, indem ich mich unsichtbar mache und den JE-



STER auf DRAKE benutzt. Jetzt noch ein paarmal SUMMON SPIRIT, und Drake ist hinüber. Nachdem Drake besiegt ist, gehe ich in den oberen Raum und rede mit dem Professor. Ich erfahre, das ANEKI hinter dem ganzen steckt und bekomme den Eingangscode für den Aneki-Computer. Also mache ich mich auf den Weg zu Aneki, um der AI eins auszuwischen. Wieder säubere ich sämtliche Stockwerke von Unholden und benutze alle Computer, bis ich schließlich dem Computer der AI gegenüberstehe. Flugs das Cyberdeck benutzt, um alle Knoten zu zerstören, und die AI ist Vergangenheit und das Modul durchgezockt.

Super Mario Allstars

Und hier endlich der letzte langerwartete Teil der Allstars-Lösung von Tobias W. Reich.

Super Mario Bros 2 USA

Super Mario Bros 2 USA eignet sich für unerfahrene Spieler bedeutend besser als die japanische Version des Spieles, da es sich in seinem Spielaufbau völlig von der japanischen Version unterscheidet. Im Gegensatz zu allen anderen Mario-Teilen bietet sich dem Spieler die Möglichkeit auch mit anderen Charakteren als Mario und Luigi das Spiel zu bestreiten, nämlich mit Toad und der Prinzessin Toadstool, die dem Spieler bereits aus SMB 1 bekannt sein sollten. Im Folgenden die charakterspezifischen Eigenschaften: Mario ist der Allroundcharakter in diesem Spiel, er kann recht schnell Laufen und Schwimmen (in dieser Eigenschaft wird er nur von Toad übertroffen), hat ein durchschnittliches Sprungvermögen (hier liegt Luigi an der Spitze) und zieht Pflanzen nach Toad am schnellsten aus der Erde. Für genau diese Eigenschaft ist die Prinzessin am wenigsten geeignet, welche sich dafür aber nach einem Sprung kurze Zeit in der Luft halten kann (hierzu einfach den Sprungbutton gedrückt halten). Wirkliche Anfänger in diesem Spiel sollten den kleinen Toad nehmen, da es mit ihm am ehesten möglich ist, viele Coins zu sammeln und mit diese dann am Ende des Levels in Leben umzuwandeln. Nun jedoch genug zu den Charakteren und auf zu den Leveln. Das Spiel besteht diesmal aus sieben Welten mit jeweils 3 Stufen (Hierbei stellt Welt 7 eine Ausnahme dar, da diese nur zwei Unterlevel enthält). Wiederum habe ich Level, die zum Durchspielen von SMB USA notwendig sind mit einem * markiert.

*Level 1-1. Anfänger sollten in dieser Stufe auf jeden Fall Toad nehmen, da man mit ihm knapp zehn Münzen einsammeln kann. Gleich auf der ersten Plattform neben der Kletterpflanze im Level findet man einen Zaubertrank, der sofort angewendet, eine Tür zur Schattenseite erscheinen läßt, hinter der man einen Pilz und damit eine weitere Energieeinheit finden kann. Ein Stückchen weiter in der Stufe kann man dann direkt neben dem Pow-Block ein Extraleben finden, das man auf keinen Fall verschmähen sollte. Bei den fallenden Baumstämmen sollte man dann auf keinen Fall zu hektisch spielen. Benutzt man als Charakter Luigi, so muß man nicht die Tür nach dem Wasserfall benutzen, sondern kann gleich auf die höher gelegene Plattform springen (ducken bis man blinkt, dann B drücken). Sollte man aber dennoch die Höhle betreten haben, so kann man, sobald man die Spitze der Kletterpflanze erklommen hat, den Wasserfall nach links überqueren, wo man durch gutes timen beim Bombenwerfen einen Geheimgang zum Endgegner freilegen kann. Sollte man das Spiel aber nach rechts fortsetzen, so findet sich nach dem Ausgang wieder einen Zaubertrank, der durch Benutzen an selbiger Stelle eine weitere Energieeinheit zum Vorschein bringt. Beim Erklimmen des darauffolgenden Berges sollte man immer darauf achten, was über einem ist, da sich die Gegner häufig auf einer höheren Bildschirmebene befinden und man ihnen auf Kletterpflanzen schlecht ausweichen kann. Der Mario-2-Standard-endgegner ist ein kleiner Drache, der permanent Eier auf einen schießt, auf die man springen, sie aufnehmen und dann auf den Gegner zurückwerfen muß. Ist dieser Vorgang dreimal gelungen, so gibt sich der Drache geschlagen und spuckt eine Kristallkugel aus, die den Eintritt in das Tor zum nächsten Level ermöglicht.

*Level 1-2. Zuerst stellt man sich auf die höchste Plattform und wartet dort bis sich der Vogel auf dem fliegenden Teppich im Sturzflug auf den Spie-



ler zukommt. Man springt auf den Vogel, haut ihn vom Sockel und fliegt mit seinem Pseudojet zu den beiden Vasen (Vorsicht vor den Engelchen!!!). In der ersten befindet sich ein Extraleben und in der zweiten ein Schlüssel, den man ans Tageslicht bringt (Vorsicht vor dem Geiste ist geboten). Zwischen den beiden befindet sich auf der Schattenseite eine weitere Energieeinheit. Mit dem Schlüssel betritt man rechts die Höhle, schnappt sich eine Bombe aus der Erde und sprengt sich damit den Weg frei. Ein weiterer Zaubertrank auf der oberen Plattform bringt einen weiteren Pilz unten im rechten Eck zum Vorschein. Wieder draußen aus der Höhle (Supersprung nicht vergessen) findet man links eine Flasche, mit der man rechts jede Menge Coins holen kann. Jetzt noch den Motz und fertig !

*Level 1-3. Hier findet man auf dem Baumstamm zwischen den beiden Kirschen auf der Schattenseite einen Pilz, den man natürlich nimmt. Nach den absinkenden Baumstämmen findet man einen weiteren Zaubertrank, der einem den Zugang zur ersten Warpzone ermöglicht. Hierzu schmeißt man die Flasche einfach auf die Vase, die sich rechts neben der Tür befindet, betritt die Schattenwelt und geht in die Vase (Warp nach Welt 4). Benutzt man die Tür, so findet man sich in einer Lagerhalle wieder, in



der man als erstes von ganz oben den Schlüssel holt und selbigen dann ganz unten anwendet (reicht einmal die Sprungkraft nicht aus, baut man sich aus den herumliegen Steinchen ein Podest). Einen Gang weiter trifft man dann auf den Endgegner der ersten Welt, eine mit Bomben werfende Riesenmaus.

Level 2-1 ist der erste Wüstenlevel im Spiel. Man sollte hier besonders auf den Treibsand und die plötzlich auftauchenden Schlangen achten. In den Vasen befinden sich meistens nichts weiter als Gegner. Den ersten Trank mitsamt Pilz findet man auf der großen, gelben Plattform. Auf dem Weg zur Tür, sollte man besonders auf die Feuerpflanze achten. Hinter der Tür gilt es, sich seinen Weg nach unten zu buddeln. Toad bewältigt diesen Abschnitt am schnellsten. Jetzt noch den Otto-Normal-Endgegner besiegen und schon ist man fertig.

Level 2-2. Hier findet man auf der Plattform zwischen den beiden Vasen einen Pilz und in der darauffolgenden normalen Tür ein Extraleben und einen weiteren Pilz. Ganz rechts klettert man die Pflanze hinunter, wo man sich auf der rechten Seite seinen Weg nach unten freigräbt. Jetzt noch den gewohnten Endgegner, der jetzt zu allem Überfluß auch noch Feuer speit.

Level 2-3. In der Tür, die man nur durch Springen auf ein Engelchen erreichen kann, findet man ganz links einen Pilz. In der nächsten Tür gilt es mit dem Schlüssel, den man am Grunde des Tunnels findet, die verschlossene Tür darüber zu durchqueren. Läuft man den folgenden Gang entlang, trifft man auf den Endgegner dieser Welt, eine feuerspeiende dreiköpfige Schlange.

Level 3-1. In den großen Wasserfall hinter der ersten Tür läßt man sich einfach in der Mitte nach unten fallen, wo man hinter einer weiteren Tür eine Flasche und weiter rechts die dazugehörige Vase für eine Warpzone findet. Wer diese nicht nutzen kann oder will, findet neben der Vase eine Tür, die ihn zurück zum Wasserfall bringt. An dessen Spitze gilt es sich den fliegenden Teppich zu schnappen und damit so schnell wie möglich nach oben zu düsen, um die Kletterpflanze zu erreichen bevor sich der Teppich in Luft auflöst. Hat man das Glück die Prinzessin benutzt zu haben, findet man einen Bildschirm weiter links einen Durchgang zum Endgegner. Alle anderen müssen den Abschnitt normal nach rechts durchspielen, zu dem es aber nichts Weiteres zu sagen gibt.

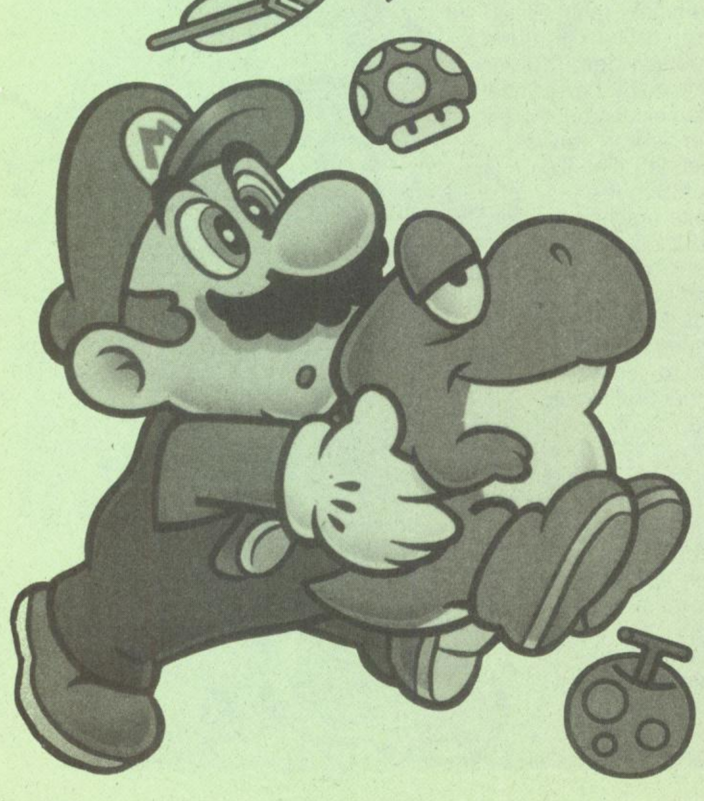
Level 3-2. Hier sollte man sich, bevor man nach unten geht, den Pilz ganz rechts besorgen. Um sich den Weg freizusprengen, benötigt man für die ersten beiden Mauern Bomben von der oberen Plattform. Ganz links in der Unterwelt findet sich ein Pilz, den man zuerst, bevor man den Trank anwendet, aus der rechten Mulde freisprengen muß. Eine Treppe weiter oben wartet dann bereits unser Standardmotz.

Level 3-3. Noch vor der ersten Tür findet sich ein Trank, der, wenn er an der richtigen Stelle abgeworfen wird, einen Pilz zum Vorschein bringt. In dem Gang hinter der Tür sollte man die, auf der oberen Plattform gelegene, Tür benutzen, um nach einem weiteren Abschnitt an einen Schlüssel zu gelangen. Die zweite unverschlossene Tür endet in einer Sackgasse weshalb sie gemieden werden sollte. Hinter der verschlossenen Tür muß die erste Tür auf dem Weg nach oben benutzt werden, um letztendlich wieder in die Oberwelt zu gelangen, die einem zum Endgegner dieser Welt führt, welcher nach der selben Taktik wie der Endgegner aus Welt 1-3 zu besiegen ist.

*Level 4-1. Um in dieser Eiswelt nicht im nächstbesten Loch zu landen, sollte man als Anfänger lieber die Prinzessin wählen. Der Trank am Ende des ersten Abschnittes verbirgt an selbiger Stelle einen Pilz. Um in diesem Level weiterzu kommen, muß die Rakete eine Plattform weiter unten aus der Erde gepult werden. Im folgenden Abschnitt sollte man vielleicht darauf achten, daß man nicht von jeder Kanone auf Rädern abgeschossen wird. Einen Endgegner gibt es in diesem Level nicht.

*Level 4-2. In diesem Abschnitt sollte man darauf achten, daß man sich, egal ob man groß oder klein ist, vor den tieffliegenden Teufelchen ducken muß. Bei der folgenden Gradwanderung auf den Walen findet man ganz links einen Zaubertrank mit zugehörigem Pilz, und weiter rechts auf den Eisblöcken einen weiteren Trank, den man bis zur Vase weiter rechts mitnimmt (Warp nach Welt 6). Eine Raketenfahrt weiter oben muß man sich des Fahrzeugs ermächtigen, um den Weg über die Stacheln zu überleben. Der obligatorische Endgegner sollte kein Problem mehr darstellen.

Level 4-3. Um über den großen Teich auf der rechten Seite zu kommen, muß man sich auf eines der fliegenden Eier schwingen und damit den Ozean überqueren. Hinter der folgenden Tür sollte es mit einer Rutschpartie weiter nach oben gehen, wo es einen mittels einer Tür zurück an die frische Luft bringt. Eine Tür weiter rechts bringt den Spieler wieder einmal in einen Gang,



den es zu durchqueren gilt. Um lebendig über die Dornen zu kommen, muß man auf einem der Monster reiten. In der Tür, ein Stockwerk tiefer, findet man schließlich den Schlüssel mit dem man die verschlossene Tür, ganz unten im Gang, durchqueren kann. Durch eine Tür weiter rechts kommt man in eine weitere Eiswelt, die einen direkt zum Obermotz dieser Welt bringt. Zu allem Überfluß tauchen nach dessen Tod vier Miniaturausgaben seiner Art auf, deren Ableben aber schnell besiegelt sein dürfte.

Level 5-1. Nachdem man die Tür auf der unteren Plattform erreicht hat, findet man sich in einem Abschnitt mit lauter Wasserfällen wieder, die es durch geschicktes Springen von Baumstamm zu Baumstamm bzw. von Fisch zu Fisch zu überqueren gilt. In der Mitte des Abschnitts findet sich eine zweistöckige Plattform, auf der man ein Extraleben und einen Trank mit Pilz finden kann. Wer auch noch die zweite Energieeinheit in diesem Level finden möchte, muß am Ende des Abschnitts auf den schwebenden Steinhaufen springen und sich den hinteren Pilzblock schnappen, bevor er den daruntergelegenen Trank anwendet. Darauf folgt dann zur Abwechslung mal ein Standardendgegner, der nur mit Feuerbällen schießt. Glücklicherweise findet sich ein Pilzblock.

Level 5-2. Im ersten Abschnitt dieses Levels sollte man darauf achten, immer brav auf die Marienkäfer zu springen und diese nicht zu nehmen, da sie einem als Aufzüge dienen. Am Grunde der Vase weiter rechts befindet sich ein Zaubertrank, der draußen angewendet einen Pilz freilegt. Die darauffolgende Kletterpflanze muß bis oben hin erklommen werden wo man eine Tür vorfindet. Sobald man im folgenden Raum den Pow-Block genommen hat, fällt man und fällt man und fällt man ... bis man unten ist (logisch), wo man sich rechts halten sollte, weil man sonst reichlich naß werden könnte. Was nun folgt ist eine Entspannungsphase (mit einem eierschießenden Typen).

Level 5-3. In der Vase direkt über einem befindet sich ein Warp, den man entweder mit Luigi oder einem Vogel erreicht (Warp nach Welt 7). Auf der bewachsenen Plattform weiter rechts findet der Nicht-Luigi-Spieler eine Flasche mit passendem Pilz. Jetzt eine Zeitlang immer der Nase nach, bis man zu einer Tür kommt, die einen ins innere des Baumes führt, wo man zuerst auf der rechten Seite ganz nach unten muß, um dann auf der linken Seite ganz nach oben zu klettern (Man sollte sich einen Gefallen tun und die Monstervasen mit einem Stein verstopfen). Oben angekommen findet man eine Tür, die einen wieder zurück ins Freie bringt, wo den Spieler ein Flug auf einem Teppich erwartet (gezwungenermaßen mit Umsteigemöglichkeit), an dessen Ende einen das Übliche erwartet. Hat man das Übliche besiegt, führt einen der Weg weiter zum Obermotz dieser Welt.

*Level 6-1. Da der Treibsand in diesem Level teilweise eine enorme Sogkraft aufweist, sollte man sein Dauerfeuerpad (ASCII zu empfehlen) auspacken oder schon im Voraus triggern üben. In der ersten Vase findet sich ein Zaubertrank, der einem, in der Oberwelt angewendet, einen Pilz beschert. Die einfachste Möglichkeit den Level heil zu überstehen ist Kaktus-Joe als Chauffeur zu benutzen. Im folgenden Gang gilt es, die richtige Vase mit dem Schlüssel zu finden. Jetzt noch den Schlüssel ausgebuddelt und ab geht's zum Minimotz.

*Level 6-2. Hier muß man die ersten drei entgegenkommenden Vögel als Treppe benutzen und mit dem letzten der drei mitfliegen bis ein noch höherer rechtsfliegender Vogel kommt, den man als Transportmittel durch den Level benutzt. Motz wie gewohnt.

*Level 6-3: Wer diesen Level spielt, ist selber schuld!! Man kann nämlich unter der Wand ganz links im Treibsand durchwaten (ASCII...find ich gut!!). Nach der Tür noch kurz nach links über die Wolken und hinein in die Pyramide. Was jetzt kommt dürfte wohl klar sein (häßlich, rot und eierschießend). Hat man die Eier- und Feuerattacke überstanden, kommt, man zum Endgegner der Welt, den man bereits aus Level 2-3 kennt und der auch genauso zu besiegen ist!

*Level 7-1. Die folgenden beiden Level muß ausnahmslos jeder spielen, egal welche Warps er benutzt hat. Im ersten läßt man sich vom erstbesten Vogel ganz nach links zur Rakete tragen, mit der man dann abdüst. Rechts gibt's nur 'nen Pilz. Im zweiten Abschnitt des Levels muß man im Slalom über die Wolken rennen, was nicht besonders leicht ist, da einem jede Menge Monster das Leben schwermachen. Im dritten Abschnitt muß man immer eine Ebene höher, wobei man es nicht versäumen sollte, den Elektroviechern den Garaus zu machen. In der Tür auf der höchsten Wolke erwartet den Spieler "Etwas". Preisfrage: Was ist "Etwas"? 1. Carpenter's Thing 2. Ein Striptease von Tina Turner 3. Oh, nein nicht schon wieder der ...!

*Level 7-2. Der absolute Endspurt. Erst mal über die Wolken nach rechts zum Schloßeingang und dann auf den Fließbändern bis ganz nach rechts, wo man an der Kette nach oben klettert. Im folgenden Abschnitt sollte man nicht zu hektisch spielen und sich sehr genau neben die lästigen Elektroviecher stellen um nicht von einem benachbarten getroffen zu werden. Weiter oben findet man hinter einer Tür einen Pilz, den man auf keinen Fall verschmähen sollte. Ein wenig später das Gewohnte, nach dem man einen Schlüssel erhält, der hervorragend in das Schloß einer Tür, einen Bildschirm weiter, paßt. Man sollte sich nicht zu früh freuen, weil die Jungs von Big N ihre Tore nicht an der Leine halten und man von selbigem angegriffen wird. Mittels dreier Würfe mit den Pilzblöcken wird selbst das wildeste Tor zahm und öffnet den Durchgang zu Wart, der folgendermaßen vom Sockel gestoßen wird: die einzige Möglichkeit Wart zu verwunden, ist, ihm frisches Gemüse aus seiner Traummaschine direkt ins offene Maul zu werfen.



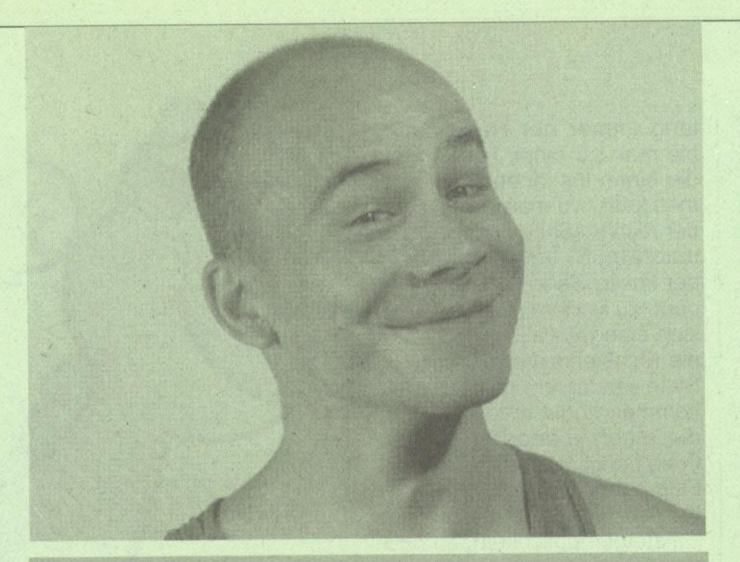
Rechenknecht

Ich habe da ein paar Fragen an Euch, von denen ich glaube, daß sie für alle Anfänger von Bedeutung sind. Ich will mir einen Compi kaufen und zwar soll es ein 486 33 mit Local Bus sein. Jetzt weiß ich nicht, ob mir bei dieser Konfiguration ein preiswerterer SX 33 reicht, oder bin ich mit einem DX 33 einfach besser dran? Beide haben einen 256 KByte Cache-Speicher und sind auch sonst gleich ausgestattet. Mir wurde gesagt, einen Coprozessor brauche man nur für Programme, die ihn extra ansprechen und das wäre fast nur CAD/CAM-Software. Lohnt sich grundsätzlich ein DX zum Spielen? Nebenbei würde mich außerdem interessieren, welchen Joystick ich mir kaufen soll: digital oder analog, und ist so etwas Teures wie ein Thrustmaster auch gut? Lohnt sich so etwas für Action-Strategie-Spieler (Privateer etc.)?

Maud Barleben, Mühlheim, Fax

Grundsätzlich gibt der Coprozessor einen gewissen Rechennachschub. Dies ist völlig unabhängig davon, ob das Programm einen Coprozessor unterstützt oder nicht. Außerdem findest Du eine ganze Menge Flugsimulationen die den mathematischen Coprozessor wirklich unterstützen. Unter anderem funktioniert so der High Fidelity Mode in Spectrum Holobytes Vorzeigesimulation *Falcon 3.0* auf diese Art und Weise. Dazu kommt, daß der 486 DX in einigen Fällen leichter mit einem DX 2 oder DX 3 aufzurüsten ist als ein 486-SX-Computer. Da der Preisunterschied nicht so gigantisch ausfallen wird, solltest Du Dich für den DX-Rechner entscheiden.

Zu den Joysticks muß gesagt werden, daß fast jeder PC mit einem analogen Gameport ausgerüstet ist, deshalb bietet es sich an, einen analogen Joystick zu kaufen. Außerdem bietet Dir die analoge Abfrage echte Steuerungsvorteile in allen Spielen, die eine fließende Steuerung benötigen. Ein Spiel wie *Privateer* ist ein typischer Fall für den Analog-Joystick. Digitale Joysticks kannst Du als PC-Spieler eh nur bei den recht spärlich gesäten Jump'n'Run und einigen Strategiespielen einsetzen. Daß etwas Teures wie ein Thrustmaster sicher gut ist, dürfte klar sein. Allerdings kostet das gute Stück ein halbes Vermögen und wird von nicht allen Spielen unterstützt. Deshalb würde ich Dir zu einem Gravis-Joystick raten, der zwar auch nicht ganz billig ist, aber hervorragende Steuerungseigenschaften besitzt.



Doc Düse

Intels neuer PCI-Bus wirft eine wirklich wesentliche Frage auf: Wird Doc Düse bald trübsinnig vor einem 100 Prozent funktionierenden PC sitzen und verzweifelt in die Tasten hämmern, um seinen Rechner zum Absturz zu bringen? Die Antwort lautet: Nein – denn glücklicherweise ist das PCI-System nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Im Gegenzug kündigt Branchenriese Microsoft den dritten Teil des ersten echten Grafikadventures Windows an. Chicago, so der Name des neuen Betriebssystems, soll das alte Windows 3.1 nicht nur um mehrere Faktoren abhängen, sondern auch mit einer neuen Bedieneroberfläche, zahlreichen neuen Features und einem neuen Sicherheitsstandard, in die Offensive gehen. Auf diesen Sicherheitsstandard darf man allerdings gespannt sein, denn bis jetzt ist Chicago der garantierte Rechner-Shutdown. Ein bereits vorprogrammierter Verkaufserfolg scheint sich DOS 6.2 gesichert zu haben, denn mit der neuen Version kann Microsofts gemeingefährliches Festplattenkomprimierungsprogramm namens Doublespace wieder entschärft werden. Doc Düse kann also erleichtert aufatmen und die dicke Krokodilsträne abwischen, denn auch in Zukunft werden Rechner abstürzen, Programme nicht funktionieren, genervte Computerfreaks fluchen und Eure Post wird nicht versiegen.

Beethoven Junior

Über all die Jahre, in denen ich einen Amiga besaß, habe ich mit großer Vorliebe "musiziert". Mit einem Soundsampler und dem Programm "Protracker" wurde die heimische Stereoanlage in unzähligen Stunden malträtiert. Nun bin ich zum PC-User mutiert und meine Lautsprecherboxen schweigen! Um diverse Entzugserscheinungen endlich abzustellen, erwäge ich den Kauf einer 16-Bit-Soundkarte (evtl. Soundblaster 16 ASP ?).

Folgende Ansprüche stelle ich an die Soundkarte: Sie sollte über mehr Spuren/Kanäle verfügen als der AMIGA (je mehr, desto besser) und die Aufnahme/Wiedergabe sollte in 16-Bit-CD-Qualität, Stereo-Sound, möglich sein. Mit einer solchen Karte will ich, wie beim Amiga, eigene Geräusche/Instrumente über ein Tracker-Programm sampeln, den Soundfiles unterschiedliche Spuren zuweisen, Effekte einarbeiten, kurz: nach dem Protracker-Prinzip Songs schreiben (wichtig: ich möchte meine (mehr oder weniger anhörbaren) Kompositionen über die Soundkarte/Stereoanlage ausgeben, nicht über eine MIDI-Schnittstelle irgendwelche Synthesizer/Keyboards ansteuern).

Bedeutet "20 Voice FM-Synthesizer", daß ich bis zu 20 verschiedene eigene Stereo-Sounds sampeln und diese anschließend gleichzeitig wiedergeben kann, bzw. daß ich bis zu 20 Tracks mit einem Trackerprogramm belegen kann? Wenn ja, mit welchem (Public-Domain-) Programm ist dies möglich? Ist es möglich, diese Klänge zu verfremden und mit diesen (nach dem Protracker-Prinzip) Songs zu schreiben? 3. Was ist ein "Sampling-Synthesizer", mit dem man einige Soundkarten nachträglich aufrüsten kann. Da ich mich nicht in sehr naher Zukunft dabei ertappen will, daß ich geistesabwesend und scheinbar wirr auf der PC-Tastatur herumhacke, um bei jedem Anschlag guturale Töne von mir zu geben, die eine entfernte Verwandschaft mit Liedern aufweisen, hoffe ich auf eine schnelle, vorbeugende und kurierende Antwort.

Olaf Scheer, Osnabrück, Disk

Lange Frage – lange Antwort: Als erstes kommst Du, wenn Du auf deinem PC wirklich Musik machen willst, nicht um eine MIDI-fähige Software herum. Ein ganzer Sack voller Sharewareprogramme lassen die Soundblaster-Kompatiblen zwar auch nach Protracker-Prinzip erbeben, doch MIDI ist nun mal zum absoluten Musikstandard avanciert. Die Annahme, daß Dich MIDI von Deiner Stereoanlage entbinden würde, ist falsch, denn auch unter MIDI kannst Du Deine Kompositionen über die Soundkarte und damit die Stereoanlage belauschen. Alles, was Du dazu brauchst, ist ein 3,5-mm-Klinkenstecker und ein entsprechend langes Kabel. Ein MIDI-fähiges Keyboard, mit dem Du Deine Soundkarte ansprechen kannst, bereichert natürlich Deine musikalischen Möglichkeiten. Mit einem 20-Voice-FM-Synthesizer kannst Du zwar gleichzeitig 20 eigene Stimmen erzeugen, aber nicht mit eigenen Samples belegen. Diese 20 Stimmen werden mit der sogenannten FM-Synthese erzeugt, die zum Beispiel von Yamahas OPL3-Chip be-

herrscht wird. Wenn Du eigene Samples loswerden willst, kannst Du das über die je nach Soundkarte zur Verfügung stehenden DMA-Kanäle. Ist Dein Sample im Kasten, und hast Du das richtige Programm zur Hand, sind den musikalischen Verfremdungen keine Grenzen gesetzt. Der Sharewaremarkt ist nahezu überschwemmt von Musiksoftware. Um Deine älteren Kompositionen noch einmal zum Leben zu erwecken, empfehle ich Dir den Trackblaster oder WOW 2, die beide Amiga-MOD-Files abspielen können. Wenn es Dir auch noch um die nachträgliche Behandlung von Mod-Files geht, könntest Du Dir mal ModEdit ansehen. Professionelle Musikprogramme können natürlich etwas mehr, liegen natürlich auch in einer anderen Preisklasse. Im Zweifelsfall hängt die Wahl Deiner Soundkarte eh von Deinem Geldbeutel ab. Dabei würde ich an Deiner Stelle ein Auge auf mitgelieferte Programme haben, denn viele Hersteller bündeln ihre Soundkarten mit ansonsten sündhaft teurer Software. So wird bei Mediavision's Pro Audio Studio das Programm Recording Session oder bei der SoundWave 32, von Orchid die Programme Action und Wired for Sound mitgeliefert.

Flügellahm

Erstmal vorweg, Eure Zeitschrift ist 1. Klasse. Es gibt keine andere, die Eurer das Wasser reichen kann. Um zum Thema zu kommen, ich hab da ein Problem...: Ich bin Besitzer eines 386 DX/40 und legte mir vor geraumer Zeit den Soundblaster 2.5 zu. Ich war total begeistert als ich feststellte, daß alle Spiele mit der Soundkarte funktionierten. Nachdem Ihr in Eurer Wertung "X-Wing" hoch angepriesen habt, zu hoch, wie ich im nachhinein feststellte, ging ich zu meinem Händler und kaufte es mir. Also installierte ich es auf meiner Festplatte und dann kam die Ernüchterung – es ging nicht. Schon im Intro hängte sich mein Rechner in der Sprachsequenz auf. Daraufhin habe ich die Sprache und Musik per Menü ausgeschaltet. Jetzt lief "X-Wing" tadellos. Ich wollte aber weder auf die Musik noch auf die Sprachausgabe verzichten und gab es in der Annahme, daß es defekt war, dem Händler zurück. Als ich später dann auch noch "Day of the Tentacle" kaufte, traten die gleichen Probleme auf. Der Rechner blieb in der Introsequenz stecken. Daraufhin überprüfte ich die Hardwarekonfiguration und stellte fest, daß die Soundkarte und die parallele Schnittstelle auf dem gleichen Interrupt liegen. Ich probierte alle Jumperstellungen auf dem Controller aus, aber ohne Erfolg. Ich schaltete jeweils nur die Festplatte, die Floppies und die Schnittstellen aus. Dann, als ich die LPT1 ausgeschaltet hatte, lief "Day of the Tentacle" einwandfrei, jedoch arbeitete dann mein Drucker nicht mehr. Jetzt meine Frage: Wie kann ich den Interrupt meiner parallelen Schnittstelle (LPT1) ändern? Augenblicklich liegt sie auf IRQ 7, wie auch mein Soundblaster. Jetzt das Problem: Da alle Interrupts von 0 – 7 belegt sind, kann ich den Soundblasterinterrupt nicht verlegen. Ich habe auch schon versucht, die Soundkarte auf IRQ 5 zu verlegen. Laut Testprogramm (Norton Utilities) liegt dort LPT2 – ich habe jedoch nur eine parallele Schnittstelle. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mein Problem bearbeiten würdet.

Sven Scholze, Bad Mergenteim, Disk

Es ist möglich, daß Deine Schnittstellenkarte zwei parallele Schnittstellenkontroller besitzt, aber nur ein paralleler Ausgang auf der Karte zur Verfügung steht. Das würde auch den Test der Norton Utilities erklären. Wenn dies der Fall ist, müßtes Du nur noch den entsprechenden Jumper finden, der Deinen zweiten Parallelport abschaltet und Deine Soundkarte auf IRQ 5 jumpern. Dann kannst Du endlich ohne Probleme Musik genießen und gleichzeitig geräuschfrei drucken.

Trojanisches Pferd

Seit einiger Zeit gibt es auch einen 486er mit 40 MHz (vorher nur 386er). Da er schneller als ein 486er mit 33 MHz und trotzdem billiger ist, bekam ich Zweifel, ob er auch zu verschiedenen Soundkarten und Spielen kompatibel ist. Da Ihr Euch mit PCs gut auskennt, hoffe ich auf eine ausführliche Antwort (Kompatibilität zu Sound- und Grafikkarten, CD-ROM, Joysticks, Spielen, Vor und Nachteile, Rechenleistung [und Noseglovefaktor, Gameswitchbus und MOOS-Adapter])

Oliver Bönschen, Rodgau

Ich vermute, daß Du mit dem 40 MHz 486er auf den neuen 486-AMD-Prozessor hinaus willst. Grundsätzlich ist der Prozessor ein 100 Prozent kompatibler, also brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, denn ohne Ausnahme werden alle Spiele funktionieren. Steckkarten sind nur sekundär vom Prozessor betroffen, denn diese verkehren nur über den Systembus mit dem Prozessor. Da 486er Prozessoren die mit 50 MHz getaktet sind auch keine Probleme mit dem Prozessortakt haben, sollten die 40 MHz des AMD-486er den Bus ebenfalls hervorragend funktionieren. Andere Probleme mit Steckkarten hängen dann vom verwendeten BIOS oder Chipset des Boards ab. Hier können aber nur die gleichen Probleme auftreten, die auch bei "normalen" 486ern zu beobachten sind. Bleibt nur noch die Rechenleistung der AMD-Maschine zu kritisieren, denn die neuen Prozessoren können nicht unbedingt überzeugen. Die Prozessoren von Cyrix und AMD liegen ungefähr in der Größenklasse von Intels 486-33-MHz-Maschinen. Bei mangelnder Aufrüstfähigkeit sollte dies ein Argument sein, um diese Maschinen einen weiten Bogen zu machen.

Die Zeit ist reif

Microsoft ist immer für eine Überraschung gut. Nachdem die DOS-6.0-Version ziemlich lange auf ihre Veröffentlichung warten mußte, ging es mit dem komplettierten Nachzügler der Version 6.2 recht schnell.

Dabei wurde die neue Version nicht nur um einige Fehler erleichtert, sondern auch um kleine aber feine Features erweitert. Speziell DOS 6.0 sollte sich über den Doublespace-Entschärfer freuen. Denn eilig komprimierte Festplatten konnten bisher nicht wieder in den ungepackten Zustand überführt werden. In DOS 6.2 wurde Doublespace um die Funktion Uncompress erweitert und damit besteht nun die Möglichkeit, gepackte Festplatten wieder in den Normalzustand zu überführen. Im Siegeszug von datenhungrigen CD-ROM-Laufwerken wurde Smartdrive nun das cachen von CD-ROM-Laufwerken beigebracht. Inzwischen dürfte auch der letzte Diskettenkopierer auf andere Programme umgestiegen sein, aber trotzdem ließ es sich Mircosoft nicht nehmen,n endlich eine durchgängigen Diskettenkopiervorgang einzurichten. Im Zuge der Softwaresicherheit wurde die Chkdsk erweitert. Das frisch eingekaufte Scandisk überprüft nun die Platte auf zerstörte Cluster. Ob sich die Anschaffung des neuen DOS lohnt, muß jeder mit sich selbst ausmachen, habt Ihr Eure Platte der Zeitbombe Doublespace ausgeliefert, werdet Ihr wohl kaum um das neue DOS herumkommen.

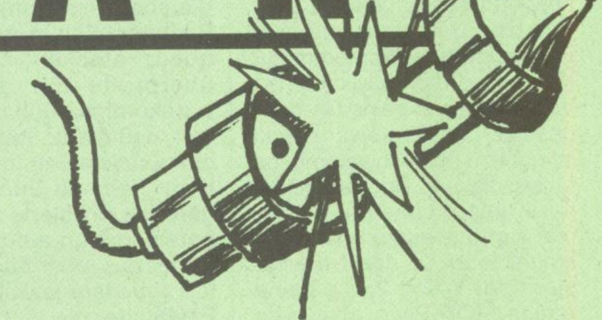
Halbe Kraft

Das Problem ist folgendes: Eines schrecklichen Tages schalte ich meinen heißgeliebten Intel 486 DX 33 an, um eine Runde Wing Commander Academy zu zocken. Doch ein markerschütternder Fehler brachte meinen Rechner vollkommen aus dem Konzept, und ich mußte im AMI-Bios einige Konfigurationen ändern. Die Freude war groß als mein Rechner nach dieser Prozedur wieder lief, doch oh Schreck oh Graus, anstatt mit 33 MHz lief das gute Stück nur noch mit 15 MHz. Mein Freund meinte schon, daß die Leitung zwischen dem Schalter und der Speedtaste durchgebrannt sein könnte, denn die manuelle Umschaltung mit Strg + Alt + + oder - funktioniert leider nicht.

Robert Moosdorf, Meerbusch, Brief

Lieber Robert, es ist zumindestens sehr unwahrscheinlich, daß Deine Leitung zur Turbotaste durchgebrannt ist. Viel eher besteht die Möglichkeit, daß Du mit Deiner mutigen Setup-Änderung Deinen Rechner heruntergebremst oder nur mit langsamer Geschwindigkeit laufen läßt. Überprüfe doch mal die Einstellung der Boot-Geschwindigkeit. Im Advanced CMOS Setup findest Du einen Eintrag, der da heißt Turbo Switch Function. Dieser sollte auf Enable stehen, dann kannst Du nämlich die Geschwindigkeiten Deines Rechners umstellen.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 03/94** (erscheint am 9. Februar '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 3. Januar '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **April-Ausgabe 1994** (erscheint am 9. März 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verkaufe Wersiboard mit Diskette u. Cassette, Tel. 06401/1724 Mo-Fr nach 18 Uhr 90,– Uhr

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Farbmonitor für 400 DM und GB-Spiele: Fortr. of Fear, Kwirk, Garg. Quest je 30 DM/Castlev. I 40 DM, Tel. 0521/132168 Heiko Blodau

Verkaufe C64 + Drucker + 160 Disketten und Floppy. Für 400 DM könnt Ihr ihn sofort mitnehmen. Bitte meldet Euch. Ruft mich an. Tel. 040/2003237, Roßberg 10, 22089 Hamburg

Verk. C128D + Umschalt. 40/80 Z. + 2 Joyst. + 2 zus. Floppies + orig. Progr. u. Handb.: Wordstar, Multiplan, dBase, Starpainter + orig. Spiele + 100 fr. Disks, Box, Preis 650 DM; Tel. 02992/3400

Verk. C64-II, Floppy 1541-II, Datasette, 2 Joysticks, ü. 300 Prog. (Elvira, Turrican I + II, Pirates) nur im Set 350 DM; Torsten Wunderlich, Rudolf-Berg-Ring 58, 01219 Dresden

Verk. C128D + Drucker MPS 1230 + 2 Joysticks + Final Cartr. III + div. Originalspiele + 2 English Lernprogramme + Diskbox (100 Disk) + Geos 2.0 + VB 600 DM, Tel. 030/5175312 ab 18 h

DFÜ-PD, 0130 Nummern, Blue Boxing, Mailboxnummern, MFV-Systeme usw., Spiele, Tips & Tricks. Liste gg. 2 DM, S. Klausmann, Panoramastr. 46, 69250 Schönau

Amiga

Suche Anleitungen von Railroad T., Transworld Mad-TV, Kaiser, A-Train, Winzer, Dynatech. Zahle auch. Tel. 05551/64425, ab 18–19 Uhr

Kaufe, tausche Sega-Mega-Drive-Spiele aller Art, ob alt oder neu! -50,-. Suche Mega CD JP-Version -150,–, US-Version -200,–. Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.00 Uhr. Seeya!

Suche Amiga 500 + Monitor, 1 MB (oder mehr), 2. Laufwerk, Maus, Joystick (Pad) u. Disketten. Zahle bis zu 600,–. Tel. 07191/85398

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, 2 Joys, Mouse + Pad, mit Originalspielen (wie EOB II, 1869, History Line, Birds of Prey), 2 Diskboxen mit 70 Disks, Handbücher, Pr. VB, Tel. 02331/462930

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Netzteil, Maus, Originalsp. z.B. Dune 2, Body Blows usw., 4 Joysticks n. 600,– DM, d. Monitor Philips CM 8833 100,– DM, Tel. 06344/1495

Verk. A500 1 MB, Monitor, Zweitlaufwerk und Spiele: USS Johnyoung, The Island of Lost Hope, WWF Wrestlemania und ca. 200 Disks, VHB 850 DM, komplett, Tel. 06732/5209

Stop! Verk. (auch einzeln) A500 mit Nadeld. (unbenutzt), Zweitlaufw., 1 MB und 2 Spielen: J. W. Snooker/Laura B./strahlungsarmer Monitor. VB. Tel. ab 19 h = 08821/52425

Popul. II, DSA je 35 DM/PGA + Extr. Course, Kathed., GP Formula One je 25 DM/Lemmings, Their finest hour–Mission Disk je 10 DM/Beck. text II; 35 DM/Festpl. Quantum AT 280 MB 900 DM/Supra RAM 2 MB 120 DM, Christian Böhner, Tel. 089/1403740

A500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, Maus, Joystick, Action Replay 3 und 8 Originalspielen für 700 DM, Tel. 09741/1212

Verkaufe Amiga-Originale ab 15 DM (Indy 3th, Easy Amos, Castles, Powermonger, Battle Isle Data, Patrizier, Wing Commander ...) u.a., Tel. 07631/14940

Kaufe u. verkaufe neue u. alte Amiga-Soft! Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Spiele: Xiphos, F16, Fighter Bomb, Elite, 688 Sub, Defender OTC – je 20 DM, SS 2, F15 2, Pacific Island, Champaign, Epic, Kots, 30 DM, J. Straatmann, Mühlenweg 44, 21683 Stade

20,–: Turrican 2, Austerlitz, Waterloo, North Sea Inferno, Imperium, Invest, Rings of Medusa, Bundesliga Manager 1. 30,–: Deuteros, Megalo Mania, Genghis Khan, alle Orig., Tel. 08261/4356

A500, 1 MB RAM, Turbo Card, 2 LW, 2 Joy, 2 Maus, orig. Spiel F16, AG Int, A10, Red Baron, XCopy, Farb 1084S, Handbücher, 100 Demodisk, VB 1300,– DM, Tel. 08141/29113

Super Angebot! Verk. Amiga 500, 1 MB Erw. mit 2 Laufwerken, 2 Joysticks, Literatur und ca. 70 Spielen, alles Hits, wegen Systemwechsel für 900,– DM VHB. Tel. 06151/596929

Verkaufe A500 + 1 MB + 2. Laufwerk + Monitor + Pinball Dreams + Pinball Fantasies + Epic + 10 Disketten für VHB 1000 DM. Tel. 07031/870575 (Bjoern)

Biete billig PD-Software zu günstigen Preisen. Tel. 03573/794867 Peter

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Epson 9N Drucker, Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 9 Originale, ca. 100 Disketten, 2 Joysticks, 2 Mäuse. VB 1400 DM, ab 14 Uhr. Tel. 05182/7241

Verkaufe A500, 2,5 MByte, 2. Laufwerk, Monitor, 130 Disks, 21 orig. Spiele, 2 Diskettenkästen, Literatur für 900 DM, NP 3019 DM – Tel. 02433/51694 – Marcell

Verk. wg. Systw. A500 + 1,5 MB + 7 Orig. Spiele (neu), Preis 550 DM (neu ca. 950 DM), Spiele: A320, Bankok, Backlash, Plutos; usw. Ruf an unter: 09444/1270 (Christian)

Double Trouble-Sega + Nintendo-Club bietet Clubzeitung, Tips etc. Der Club für alle Wesen, Matthias Herrendorf, Burgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816 od. 030/6188391

Stop! Verkaufe A500 (1 MB) + Zweitfloppy, Disks, 105 MB Festplatte (AT-Bus), viele orig. Spiele, 2 Joysticks, NP 2000 DM für nur 1300 DM VB! Tel. 05062/8704 (Marc)

Verk. M1 Tank, Silent Serv. 2, F19, F15 II, Epic für je 30 DM. KCS Power PC Board für 240 DM. F. Lübben, Süderreihe 9, 26757 Borkum. Tel. 04922/2097 ab 20 Uhr

Achtung Amiga-Besitzer! Verkaufe Spielepaket mit Patrizier, Battle Isle, Megalomania, Covert Action und Monkey Island für 150 DM! Tel. 02305/25127

A2000 D, 6830 Turbo, 5 MB RAM, Quantum 110 MB, Flickerfixer, jede Menge Originalspiele, Grafiksoftware, Literatur, Preis 1700 DM, Norbert Thomas, Tel. 05458/7652

Suche War Games Const. Kit 100 %. Am besten mit Anleitung. Tel. 06188/1057, Thorsten Schleer

Superbillig: Für nur je 20,– DM: Lemmings, Legend of Fairghail – beide zusammen für nur 33,–! Ruft schnell an: 0611/565290 (Fabian Kratzberg)

Verk.: Amiga 500 (1 MB) + Farbmonitor Philips CM8833-II + 3 Handbücher + 2 Joysticks + Maus, alles guter Zustand, für nur 600 DM, ab 18 Uhr, Tel. 037467/24850

Verk. Syndicate 60 DM, Space Hulk 60 DM, MK3 120 DM, Beast 3 30 DM, Space Crusade 30 DM, Captive 20 DM, Mindbender 10 DM, Tel. 039054/228 (Ernst)

Verkaufe supergünstig! Syndicate; History-Line 1914–18; On the Road; Knights of the Sky, Megalomania; Team Yankee; Rings of Medusa, Project X. Alles mit Anlt. + Verp., Tel. 05154/8304

Verkaufe für jew. 20 DM: Beach Volley, Black Gold, Brainblasters, Bug Bomber, Interphase, Jumping Jackson, Nitro, Oil Imperium, Simulera, Xybots, Vaxine, Tel. 07472/1339

Verk. Orig. History Line, Wayne Gretzky, Hockey 2, Wayne Gretzky Hockey League Simulator, Waxworks, Hexuma, Sensible Soccer, TV Sports Basketball je 35 DM, Tel. 0234/475238

Verk. orig. kpl. in dt. Syndicate für 25 DM, Chambers of Shaolin 10 DM und Sensible Soccer für 20 DM. Tel. 06151/22317

Verk. orig. Lionheart, No Second Price, Vista pro 3.0, Terraformer, Tel. 0541/17981 Stefan

Verk. Amiga-Orig.: Indiana Jones 4, Civilization, Formula 1 GP je 40 DM, KGB, Ween, Lotus 3 je 30 DM, Party Time Vol. 2, Rainbow Islands, Sim City je 20 DM, Tel. 07159/2433

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 1084 S-F. Monitor, NEC 24-Nadeldrucker mit Handbüchern, alles in Super Zustand, für 900,– Telefon 06747/6687

Verk. Originale je 50 DM; Bundl. Man. Pro, Eish. Man., Civilization, Battle Isle + Data Disk 1, je 40 DM: Railroad Tycoon, Bane o. t. c. forge, Lemmings 2, Tel. 09289/1351

Amiga-Games supergünstig zu verkaufen. Liste anfordern bei: A. Weber, Locher Weg 11, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/17409 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Dragon Flight 40,– DM und Drakken 20,– DM, Tel. 06033/68443

Verk. Orig.: Pop. + Sim City, Cadaver, Deliverance, Gods, Fire + Ice, Magic Pockets, Muds, Great Courts II, Indy III, F19, Chaos Engine, Eye of the Beh. I je 30,– DM, Tel. 06241/74726

Verk. Orig.-Spiele: Winzer, Space Max je 20,– DM, Black Gold f. 30,– DM und Patrizier, Desert Strike f. 40,– DM. Tel. 05651/40788

Titus The Fox, The Oath, Immortal, Arabian Nights je 25,–, Glücksrad, Conquest of Camelot je 30,–, Space Quest 4, Shadow-Lands je 40,– Tel. 04361/1238

Verk. Amiga-Orig.: Indiana Jones 4, Civilization, Formula 1 GP je 40 DM, Ween, KGB, Lotus 3 je 30 DM, Rainbow Islands, Party Time Vol 2, Sim City 20 DM, Tel. 07159/2433

Verk. Amiga 500, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 35 Originalspiele, Mouse, Handbücher. Fragt nach Michael, Tel. 0421/876341 ab 19 Uhr, Verhandlungsbasis 550 DM

Verk. Festplatte A590 Plus (2 MB Fast-RAM) 20 MB, 300 DM, 2 Laufwerke 3,5" 200 DM. Reichhaltige Software! und reparaturbed. A 500, 1 MB Chip RAM, ab 17.00 Uhr, Telefon 06202/18422

Verk. Amiga-Originale (90% Sportspiele) für 50% und weniger des Neupreises und Amiga 500 plus 1 MB Speichererweiterung, TV-Modulator usw., Tel. 0341/5645358

Achtung dringend! Suche sämtliche Teile von Boulder Dash sowie das Spiel Search for the Titanic (Amiga). Tel. 05509/1546 Markus, ab 19 Uhr

CH! Verk. Originalspiele je 40 Fr.: Space Quest 1, 2 und 3. Je 45 Fr: Oil Imperium, Kings Quest 4. Tel. 061/782340. U. Schaffhauser, Dornacher Str. 32, CH-4147 Aesch

Verk. Hughes-Soccer, Bush-Buck je 20,–, Vision, Midwinter II, Bund. Man. Prf. je 30,–, Indy IV, Monkey II, Wing Commander je 40,–, Tel. 02204/1823 ab 18 h, Tel. 0221/1642338 9–15 h

Suche Double Dragon 1,2,3, Alien Breed, Chaos Engine, Rabo 2, Cybrzerk Hook, First Samurai, Might and Magic 3 u.v.m., z.B. Action-Spiele Adventures Jump'n Runs, Tel. 06126/52508

Suche das Spiel Amberstar, Dragonflight, Rings of Medusa. Zahle je 40 DM. Tel. 08651/8569

Verk. Amiga 500 + 2 MB, 2. Laufwerk, Monitor, TV-Modulator, Maus, 2 Joysticks, viele Originale 750,– VB, 17–19 Uhr, Tel. 069/373956 Ralf, FFM. Verk. King of Monsters 2 für Neo-Geo 140,–

Verk. A500 mit 85 M Festplatte, Speichererweiterung auf 2,5 MB + TV-Modulator für VB 1000 DM. Tel. 02464/5982 ab 14.00 Uhr

Verkaufe/tausche Orig.: Chaos Engine, Epic, Wing Commander, Body Blows, je 40 DM, Zool, Midwinter 2, Wolf Child je 30 DM, weitere auf Anfrage, Versand gg. Vorkasse. Tel. 07156/26083

Verk. A500 mit viel Zubehör zu 980,– DM. Ab 17–19 Uhr, Tel. 07303/41935

Verk. Lemming 2, Ween Goblins 2, Indy 4, Mensch Amiga Orbit Amiga je 30 DM, Waxwoks, Legend Space Q4 je 20 DM, Stadt d. Löwen, Khalaan je 10 DM. Tel. 09953/2973

Amiga 500, 3 MB RAM, 52 MB-HD, Farbmon. 1084S, 2. Laufwerk, Mouse + 2 Joysticks, EOTB II, DSA, Indy 4, MM3, Amberstar, Abandoned-Places-2 + 80 andere Disks, VB 1750 DM, Tel. 02851/7520

Verk. Amiga 2000 (5 Monate alt); 1 MB; 1 LW; Maus u.v.m. oder tausche gegen intakten Amiga 600 HD 40. NP: 1098 DM, VB: 690 DM; Tel. 09971/30583, tägl. ab 18.00 Uhr

Archer Maclean's Pool und Snooker nur 30 DM pro Spiel. Deluxe Sound 3.0 Hard- + Software nur 50 DM. Alles Originale! Schnell anrufen unter Tel. 069/348008, nach 17.30 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. Floppy, Action Replay MK3, TV-Modul., 9 Orig. z.B. Indy 4, Monkey 2, Terminator 2, VB 550,–, unter Tel. 08141/25410, ab 18 Uhr (Florian)

Suche neue Mitglieder für Computerclub. System egal, Alter egal. Infos gegen Rückporto bei Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2. LW, A-Replay 3, TV-Mod., X-Copy, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 200 Disks, Boxen, Bücher, Zeitungen, Lösungen, Orig.-Spiele, Abdeckhaube zu 1100 DM VB, Tel. 0355/792237 (ab 19.00 Uhr, Lieven)

Verkaufe A500, 1084 Mon., 1 MB, 2. Floppy, 200 Disks, ver. Handbücher und Spiele, Joystick, Mouse und etliche Zeitschriften, VB 450 DM, Tel. 069/464785 Michael Härtel

CH! Verk. Originalspiele je 35 Fr: Black Cauldron, Gold Rush, Kings Quest III, Police Quest 1, Pipemania. Tel. 061/782340. U. Schaffhauser, Dornacher Str. 32, CH-4147 Aesch

MS-DOS

Verk. orig. Sim Earth, Robin Hood, Monkey Island 2, Pinball Drams, Gobliins, Battle Isle + Data, Crisis in the Cremlin, Epic, Patrizier, ECO 2, KQ 5, RR-Tyco. Tel. 0851/41184

Verkaufe Flashback kompl. Deutsch 50 DM, Tel. 030/6870637

Verkaufe PC-Spiele original, z.B. Eye of the Beholder I, II, III, Tel. 04944/7469

Suche: Orig. Dokumentation zu Turbo Pascal V5.5, gebraucht in dt., orig. Softw. vorhanden. Tel. 07472/3902

PC 486/33 Dig. Tower 4 MB 240 Platte 5,25, 3,5" Floppy, CD-ROM, Moni Sound M. 1 MB Graf. m. Maus, Soft-Drucker VP 3500, Tel. 05406/5613

Verk. MS-DOS 3.3B Betriebssystem u. Microsoft GW-Basic 1.3 sowie Schneider Utilities 1.0 für insges. 25 DM VHB, Tel. 04552/1269, ab 15.00 Uhr

Verk. orig. Privateer, Gunship 2000, Ways, PC-Tool, Renumb light, Paradox light, Freelance Graphics, Tel. 07141/84817 ab 18.00 Uhr

Zyxel u. 1496E Modem mit Software 649,– DM, Tseng ET-4000 Karte 90,– DM, XTradrive Vers. 1.10 99,– DM, Tel. 02266/4114 Fax: 4083 – ab 18.00 Uhr – Arne

Verkaufe Warlords 2 (45,–), verk./tausche Strike Commander (45,–); Tel. 05045/432!

Zu verkaufen Oil's Well 30 DM, Mantis, 40 DM, Xeno Bots, Red Baron, Comanche, Indy IV, Ultima 7 (the black gate) je 50 DM, Tel. 0451/475929

Verk./tausche: Syndicate, Day of the Tentacle, Monkey Island 2, Comanche, Star Trek 3D-Constr. Kit 2, WC 2. Suche: Pirates Gold, Privateer, Elite 2, Tel. 0201/270434

Verkaufe Maniac Mansion 2 (40), Strike Commander (50), Darklands (40), Fields of Glory (40), Harrier Jump Jet (30). Alles Orig., Tel. 04137/7692

Suche SSI-Spiele (hauptsächlich AD&D)! Schreibt Eure Angebote an: Marko Käß, Kielerstr. 33, 24321 Lütjenburg oder telefonisch an: 04381/1556 (Marko)

Soundblaster Pro 200,–, HL14–18 50,–, X-Wing 50,–, Festplatte AT-Bus 120 MB 220,–, Super-NES + 2 Pads + 5 Mod. 550,–. Tel. 0451/283630 ab 19.30 Uhr

Tausche Dune 2, HL14–18, Wiz. 7 dt., Populous 2, Day of Tent. dt., Monkey 2. Suche X-Wing, NHL-Hockey, Strateg. + Advent.! T. Schlottke, Altenwoog 31, 67655 Kaiserslautern

Verk. Mitsumi-CD-ROM LU005 für 250 DM, CD-ROM WC 2/UW 60 DM, Dune 25 DM, Dune 2 40 DM, BMP 2.0 40 DM, Comanche 40 DM, Lemmings 2 40 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Privateer (deutsch) 65 DM, orig. Sound Blaster 2.0 85 DM, Monkey Island 2 45 DM und diverse Atari ST-Games! Tel. 02772/54668, Andreas

PC-Orig.: Privateer + Speech, Protostar, M + M4, Strike-Commander, Comanche-Mission. CDs: CD-WIN III/93 + CPS-Vision Vol. 2 zusammen DM 48,–; Tel. ab 18 h 09562/8838

PC-Orig.: Campaign + Data-Disk 70,–, Pinball Dreams 40,–, Tornado 45,–, Task Force 1942 40,–, Tel. 09921/7284. Tausch möglich. Su.: Lands of Lore, Aces o. Europe

Billigst: Red Baron (engl.) 30 DM, Wing Commander 2 (dt.) 50 DM, Strike Commander (dt., ungebr., noch verschweißt) 65 DM! Suche gute Soundprogramme (z.B. Macs Opera)! Tel. 07545/6561

Verkaufe Originale: Burntime, Kyrandia, Book 1, 1869, Ultima 7 Part 1. 50 DM pro Stück. Tel. 02305/25127

Suche Original The Pawn (Magnetic Scrolls), PC o. Amiga, biete 50,–, Tel. 06251/67420

Verkaufe für je 45,– DM: Eye of the Beholder 3, Indiana Jones 4, Wing Commander 2, Ultima 7, Dark Queen of Krynn. Ruft an: 0611/565290 (Fabian Kratzberg)

Lands of Lord/Sqave Quest 5 je 55,–, Oxyd, Cosmo Cosmic 50,–, Underworld 2, Rex Nebular 60,–, Wizardry 7 65,–, 3D-Kit 45,–, Martian Dreams 50,–, alle engl. Tel. 0621/577364

Suche PC-orig.: Day of Tentacle, Patrizier Larry 6, Gobliins 2, Sensible Soccer, Simon the Sorcerer usw. Preis nach Vereinbarung. Nico Schrimpf. Tel. 02389/6345

Verk./Tausche Syndicate, Magic Pockets, Manchester U., KQ 5; Mad-TV, Eish. M., Suche Lemmings 2, NHL Hockey, SF2, Lost Vikings, HL, Tel. 06028/4358 (Markus)

Stop! PC-Soft günstig zu verkaufen! Eishockey Manager, Pinball Dreams zu je 45 DM, F15 2, F19, Might & Magic 3 zu je 35 DM! A. Hascher, Opping 4, 84384 Wittibreut. Bye!

Verk. Falcon 3.0+, WC II + SM III + Speech + B17 + Coma + Indy 4 + HL14–18 je 50 DM, Brettsp. Claym. Saga 50 290 DM, 2 Minisoldaten + Eah 2. 100 DM + P. Wings + MPaint + Streetf. II je 50 DM (Alex). Tel. 09401/5518

Verkaufe Privateer + Speech Pack, nur zusammen 90,– DM inkl. Porto. Tel. 089/6915299 (AA) oder tagsüber 089/62736111

Verk. Originale: Elite+ 40 DM; Star Trek, Sim Earth, Space Quest 4 je 45 DM; Indy 4, Space Quest 5, Day of t. Tentacle je 50 DM, Telefon: 08151/50257

Verk. Microsoft Windows Entertainment Packs 1–4 je 35,–, Inhalt u.a. Tetris (in 1), Pipe Mania (in 2), Live (in 3), Schach (in 4), Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk. orig. Strike Com. + Speech (80 DM), Syndicate, UW2, Pop. 2 (45 DM), Sim Earth, Elysium, Sp. Forces, Crisis in the Kremlin, RR Tycoon (35 DM). Tel. 02941/65234

Verk. Originale: The 7th Guest (CD-ROM, DA, mit Video) 95 DM, Strike Com. + Speech (DA) 90 DM, Simant (DA) 55 DM. Preis inkl. Porto + Vers.! Tel 06626/1531, ab 15 Uhr

Verk. PC-Spiele: Eishockey Manager, Comanche, Bard's Tale Trio., Sports Masters, Populous 2, Heros of the Lance! Tel. 09187/8335! Harald

Verk: 80386/DX33, Mainboard + 80387/DX33, 128 K Cache, 4 MB RAM, SVGA-Karte + Monitor, 150 MB HDD SCSI, 3,5 + 5,25" HD FDD, Soundblaster, u.v.m. Tel.: 09402/6526, ab 19.00 Uhr

Verkaufe, tausche orig. PC-Spiele, z.B. UW 2, lands of Lore, Betrayal of Krondor, Ultima 7 Serpent Isle, Ultima 8, Shadow-Caster usw., Tel. 07041/41026

Verkaufe den Mega-Hit "Privateer" in der deutschen Version für nur 79,– DM inkl. Versandkosten. Tel. 0385/613044

Verk. Soundblaster Pro 3.0 (1/2 Jahr alt) mit Aktivboxen von Rainbow Arts zusammen VB 180,– DM + NN; Joachim Lahnstein, Tel. 07153/72493

Verk. PC-Orig. Strike Com. + Speech 70 DM; Legacy, Syndicate, WC1 Deluxe, Xenobots je 50 DM; Burning Steel, Powerhits Battletech + Gunship 2000 je 35 DM. Tel. 07153/72493

Verk. Day of the Tentacle zu 55 DM, Monkey Island 2, FPS Football zu 45 DM, Epic zu 40 DM; Telefon Montag – Freitag 15–16 Uhr: 038378/9350 (Martin)

Verk.: Wizardry 7 kompl. dt. 60 DM, DSA kompl. dt. 55 DM, Space Hulk Anl. dt. 55 DM, Might + Magic 3 kompl. engl. 30 DM, Tel. 05341/48123 Mo–Fr 15–17 Uhr, Jens

Verk. Roland LAPC-1 für 750 DM, Midi-Connector (Verbind. mit Keyb.) für 250 DM; beide VB-Ideal für Spieler oder Musiker (Midianschluß!); Tel. 09923/1919

Strike Comm. und Links 386 pro für je 60,– DM und Commanche, Wing Comm. 2, X-Wing für je 50,– DM (alles in Deutsch) oder Tausch möglich! Tel. 0214/46504

Verk. EOB 3 Lands of Lore, Legacy je 40 DM, Shadow of Comet, Veil of Darkn., Wizardry 7, Proph of Shadow je 35 DM, Megatreveller 20 DM, Tel. 09953/2973

Wizardry 7 – DM 40; Wizardry 6 – DM 25, beide komplett deutsch, Tel. 0711/244855 ab 16.30 Uhr. Suche Ultima 6, Spellcasting 201, Cobra Mission u.a.

Verk. 386DX/40 MHz – 64 KB Cache – 387 Coproz. (ideal für Falcon 3.0), Garantie bis Febr. 94 für 400 DM. Tel. 0211/7337296

Mansion 2, Planets Edge, Campaign, Rex Nebular, Darklands, Lands of Lore, Monkey Island 2, Gunship 2000, Herr der Ringe 2, Mantis, X-Wing u.a., Tel. 02622/7830

Verkaufe Originale: Syndicate, X-Wing, RR Tycoon Deluxe, Lemmings Special Ed. je 40,– DM zzgl. NN, Tel. 07191/23627

Verkaufe Originale zu je 40 DM Space Quest IV (Weltraum-Adventure), Indiana Jones IV (The Fate of Atlantis), Sim Earth (für Windows), Tel. 08151/50257

Österr. Wing Com. 2 + Indy 4 + X-Wing + Commanche DM 40,–, Monkey 2 DM 30,–, Space Q. 4 DM 20,– zu verkaufen. Tel. 05357/2953 (Alfred)

Commanche, Indy 4, Red Baron, (DV) je 40,–, AOTP + WW2 (DH), Swotl + HE162, je 55,–, DH-Swotl, Lucasf. Buch 2, je 20,–, Buck Rogers 1 (DV), Op. Stealth (DV) je 25,–, Tel. 08091/1098

Dt. Originale: SC 75; M + M4 65; Legacy 65; SQ4 (engl.) 50; Task-Force 70; Inka 70; Veil of D. 60; Sherlock H. 65; Larry 3 + 5 50; Hook 45; Conan 20; Cruise for ... 55...; Tel. 0821/783271

Verk. Orig. PC-Spiele kpl. dt. Stunt Island, Day of Tentacle, Lost Vikings, Bundesliga Manager Prof. je 50 DM, PC-Tools 8.0 100 DM. Tel. 08453/8879

Suche ältere PC-Spiele: z.B. Storm Master, Legend of Faerghail, Sim Earth, Dragon's Lair, M. Space Ace 1. Alle Formate mgl. Tel. 089/5469591

Verkaufe Alone in the Dark (45), WC 1 (35), Red Baron (45), Task Force (50), Strike C. + Speech P. (85), Cyberrace (60), Flashback (55), Falcon 3.0 (50) + NN. Tel. 08452/2635

Verk. Ultima 6 30 DM, Wizardry 6 dt. 20 DM. Suche Elite 2, Lands of Lore, Protostar, Mig 29 (Falcon), Strike Commander Speech. Tel. 039863/441

Verk. PC-Spiele, orig. Kings Quest V 60,–, Loom 40,–, Willi Beamish 60,–, Wing C. II 60,–, Time Travellers 40,–, Wiso-Sparbuch 91 + 92 je 30,–, Test Drive III 40,–, ab 18.00 Uhr, Tel. 06106/75626

Verk. orig. Roland LAPC 1-Soundkarte; suche Command HQ 3,5. Tel. 07133/21934

Pirates! Gold für PC zu verkaufen, Preis 70,– DM. Tel. 02856/2811

Ultima VW I/II, Civili., Wizardry 6/7, Powermonger, Cadaver, Populous 2, Ultima 7,1 je Spiel 40 DM, 2 Spiele 70 DM, 3 Sp. 90 DM, Tel. 02271/96563 ab 17.00 h

Verk. 486SX 25; 120 MB, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" FDs 14" SVGA Multisync MPR II, orig. Software, dt. Tastatur, Maus, FP: 2200 DM Torsten, Madeheim, 99974 Mühlhausen, Tel. 03601/420093

Verkaufe: SQ4 35 DM, Comanche Data 25 DM. Suche Kyrandia I + II, Waxworks Shadow o. T. Comet, Laura Bow II, Burntime Udo, ab 18 Uhr Tel. 04281/8337

Verk. Epic 30 DM, History Line 50 DM, Battle Isle 40 DM, Data Disk I + II je 30 DM, alles Orig. 3,5", Tel. 03834/840832

Suche: Indiana Jones 3 ev. 256 Farben VGA; Indy Action Games 2, 3 und 4; alte Star Wars Games – nicht X-Wing! Tel. 02362/43797 Kramer

Verkaufe Shareware für den PC, über 5000 Programme. Katalogdiskette gegen DM 2,– in Briefmarken. Thomas Sator, Grüner Weg 20, 61231 Bad Nauheim

Super PC-Spiele zu Schleuderpreisen. Aktuelle Liste u. ein Gratisspiel für DM 5,– Rückporto bei: F. Erhardt, Mozartstr. 97a, 85521 Ottobrunn

Tausche: Rollenspielklassiker Eye o. t. Beholder, Das schwarze Auge; alles Originale – in bestem Zustand; Österreich Tel. 05672/4686 Jürgen Moser

Verkaufe Taskforce 1942 (3,5") und Empire de Luxe (3,5") für PC. Preis VB. Alexander Freund, Tel. 02852/6550

Verkaufe original Steigenberger Hotelmanager (40 DM) und Flight-Simulator 4-Designer (50 DM), auch Tausch möglich! Sven Bartels, Tel. 04122/44746

Mad-TV, Monkey Island, Legend of Fairghail, Eye of the Beholder 1, Death Knights of Krynn, Fate – Gates of Dawn, Buck Rogers 2, Spelljammer (e), The Summoning (e) DM 50, Flight of the Intruder DM 40. Tel. 04152/74140

1000 PC-Computerspiele um DM 180,– (öS 1250,–) abzugeben. Hauptsächlich PD, Shareware, Freeway, aber auch Vollversionen. Spartenauswahl möglich. Tel. 0043/0316/296715

Verk. Strike Commander + Speech Pack 90 DM, Wayne Gretzky Hockey 3 + League Sim 2 60 DM, History Line 50 DM, The Incred-Machine 40 DM, Tel. 07478/8477 ab 18 Uhr

Verk.: Patrizier-CD-ROM DM 60, Civilisation 40 DM, Gunship 2000 30 DM, Darkseed 40 DM, Kyrandia 40 DM, Betrayel at Krondor 40 DM, Tel. 07478/8477 ab 18.00 Uhr

Original-Spiele Monkey 1 + 2 je 40 DM, Indy 3 + 4 je 40 DM, Loom, McKracken, Maniac Mansion je 30 DM. Liste anfordern, T. Weisheit, Wolf.-von-Eschenb.-Str. 26, 65187 Wiesbaden, Fax: 85197

Verkaufe Roland LAPC1 (MT32) DM 400,–. Tel. 0212/331000 II ab 17.00 Uhr 0212/331133, Knut Hermann

Nur Tausch: SQ5, LL5, Monkey 2, Long Bow, C. HQ, F. o. Freedom, Elvira 2, TQ, Rogers 2, Chuck; viele andere: 2 : 1 ab 18 Uhr Tel. 089/648888. Suche: Rollen, ADV, Strat.

Verkaufe: Khalaan (deutsch). Bitte melden unter T. 02131/102830. Preis nach Vereinbarung

Verk. PC-Orig.: X-Wing (45), Comanche (45), F15-3 (45), Jordan (40), WC2 + SP (50), Red Baron (25), Jetfigh. 2 (25), WC1 (20), Nova 9 + SB2 je 15, M. Tilke, Lindenhardt 1, 57462 Olpe

Verk. PC-Originale: UW1 (35 DM), DSA1 (40 DM), Ishar 1 (30 DM), Cadaver (30 DM), Powermonger (40 DM), Wingcom. Academy (55 DM). Tel. 08662/8139 (nach 17 Uhr) Frank verlangen

Suche orig. PC-Spiel WC2 + Sp. Op 1 + 2 + WC-Academy + WC Secret Missions und Sim Earth. Tel. 09181/20796 (Michael)

Verkaufe orig. Prg.: Battle Isle + Data 1, DM 40, Mega-lo-Mania DM 35, Perfect General DM 40, Locomotion DM 25, Space Ace DM 15, Tel. 05374/1300

Verkaufe 386/16, 1 MB RAM, 44 MB HD, 3,5 + 5,25" LW, VGA-Monitor, Mouse, Joystick, Software z.B.: dBase 4.0, Windows 3.1, Drucker, VB 1500 DM, Tel. 030/2293613

Verkaufe Soundblaster 2.0 für 85,– DM; Ishar 2 für 45,– DM und Underworld 2 für 60,– DM. Tel. 06158/71653 Jan

PC-Originale: Task Force 1942 50 DM, Civilization 35 DM, Wizardry 7 40 DM, History Line 1914–18 45 DM, Stunt Island 50 DM, alle 100 % o.k. Tel. 08158/8205 (Florian)

Verk. Tecno Plus CD-ROM (extern) + World Atlas + Library + 5 Spiele für 450 DM. Verk. auch über 60 orig. PC-Spiele! Tel. 09082/1588

Verk. Monkey Isl. I DM 70,–, DSA DM 70,– + Bundesliga Mang. Pro Special Edition DM 80,– alle dt. + Top-Zustand + Versandk. Tel. 0211/771833, ab 15 h Mo–Fr

Verk. Comanche, WC, HL14–18, Their finest Hour, Special Forces, 3D-Kit (billig!). Verk. Mega Drive mit 8 Spielen und 2 Joy-Pads VB 300,– DM. Tel. 07520/6940

Verk. PC-Originale mit dt. Anleitung: Lemmings u. Oh No! More Lemmings 300 DM, F15 Strike, Eagle III 30 DM, F1 Grand Prix 30 DM, B. Dubrau, Schelmenwasen 21, 72160 Horb

Verk./kaufe laufend Originalspiele. Löse Shareware-Sammlung auf. Verk. Monitor (VGA). Verk. Lösungen, Cheats, Tips & Tricks. Tel. 09452/1453, Fax: 09452/1463

Tausche/verk. Day Tentacle, Persia 2, EOB 3, Civilization, Flashback, Lemmings 2, Dune 2, Krondor, SQ5 (40–45 DM). Suche: Larussa 2, Pirates Gold. Ab 20 Uhr, Tel. 069/5486160 Mike

Verk. 486/DX 33, 4 MB RAM, 230 MB HDD, 3,5" + 5,25" LW, 1 MB-SVGA-Karte, SVGA-Monitor, Soundblaster, Mouse, MS-DOS 6.0, Windows, PC-Tools; VB 2399 DM; Tel. 02431/6923

Verk. 486DX 2/66 VLB/Big Tower/8 MB RAM/Viper VL 2 MB/Quantum LPS 240/Gallaxy DC 680T/Soundblaster 16ASP/15" Monitor/3,5 + 5,25", NP: 6200 DM FP: 5000 DM, Tel. 02737/3716

Verkaufe Flugsimulation-Klassiker: Their Finest Hour (inkl. Zusatzdisk Their Finest Missions und Buch von Systhema); A320; F117; Chuck Yeager, Tel. 0721/670100

Falcon AT 30,–, Flight of Intruder 30,–, Their finest hour 30,–, Strike Commander und Speech Pack 70,–, Pötzold, Tel. 0551/71776

Day of Tentacle dt., Syndicate dt. je 55,–, Shanghai II dt., Midwinter II dt., Millennium 2.2 dt. je 40,–, Startrek 25th dt., Lure of Temptress dt., Rampart je 35,–, Tel. 09003/2044 ab 17 Uhr

Suche Soundblaster 2 oder Soundgalaxy BX 2 mit dt. Handbuch und 2 Boxen inkl. Software, Tel. 07462/1468, abends, außer Donnerstags ab 18.00 Uhr (Daniel)

Kyrandia 2 65,–, Lands of Lore 65,–, UW2 65,–, Martian Dreams 50,–, Rex N. 65,–, SQ5 65,–, Cosmo Cosmic 40,–. Tausche gegen MM5, Ultima 7/2, Tel. 0621/577364, Denis

Day of the Tentacle dt. 55 DM, Thomas, Tel. 02941/24326

PD + Shareware-Paket mit den besten Spielen, Tools und Virenscannern auf zehn (10!) HD-Disketten für nur DM 35,– inkl. Porto. Tel. 08331/2722

Biete: Ambush, Spelljammer, Monkey 2, Falcon 3, Battle Isle, Command HQ, Pirates, Powermonger, Spacemax, Ultima 6 + 7, Dungeonmaster, Bundesliga Mang. Prof., WC 2. Tel. 08331/2722

Verk. Ultima 5 20 DM, Ultima 6 30 DM Underworld 40 DM, Syndicate 50 DM M.U.D.S. 20 DM, TV-Sports Football 15 DM, Champions of Krynn 15 DM, alle + NN, Tel. 0711/425488

Comanche 30 DM, F1-Grand-Prix 30, Indy 4 ... u.v.a. Originale, billigst, oder Tausch. Liste gegen 1 DM! Ch. Neteler, Prinz-Eugen-Str. 16c, 48151 Münster

Suche Kontakt zu PC-Freak's. Schreibt an: Th. Nunold, Hauptstr. 110, 76829 LD/Arzheim

Halt! Verkaufe: Populous 2 50 DM, Mokey 2 zu 45 DM, Indianapolis 500 und Lemmings je 35 DM. Alles Orig. u. Epson FX-80 + Drucker 50 DM, Tastatur 30 DM, Tel. 02238/42212

Verk. o. tausche Orig. Freddy Pharkas, Colonel's Bequest, Eye of Beholder I, WC 2 : 1 gegen Day of the Tentacle, Tel. 02602/2959. Suche auch: WC 2, R. Baron

Verk. 386SX 16, VGA-Mon., 3,5" + 5,25" LW, 40 MB HD, 1 MB RAM, DR-DOS 5.0 für 1200 DM; Western-Digital-Festpl. (11-12 MS) 120 MB für 200 DM, zusammen 1400 DM, Tel. 09683/243, Wolfgang

Suche KQ 1–4 vorzugsweise in dt. aber auch in Englisch. Biete an Ultima 7/2 oder Preis n. Absprache. Peter Bürgi, CH-4312 Magden Schweiz/Tel. 061-8411412

Verk. orig. Return of Phantom, Betrayal at Krondor, Day of the Tentacle, Vision, Startrek, Space Quest 4, Castle of Dr. Brain, The Humans, 1869, Tel. 0851/41184

Air Bucks, Cisco Heat, Curse of Ra, Transworld, Black Gold, Blue Angel, Berlin 1948, Gremlins 2, Rings of Medusa, Return of Medusa, Rolling Ronny, Nightshift, Winzer, Battle Storm, Day of the Pharaoh, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. Schneider Euro-XT + Bernsteinmonitor + Bücher + Disketten für 650,–. Bitte bei Sandro Weiß, E.-Otto-Str. 6, 08129 Crossen, Tel. Zw.-243281 melden

Orig. Indy 4 dt. DM 45, Falcon 3.0 dt. DM 55, Aces of P. DM 55, ATAC DM 29, Wizardry 6 dt. DM 29, alles nur Verk. Eintausch nur geg. MM5 kpl. dt., Day of Tent. dt. Martin Tel. 06735/319

PC-orig., WC 1, Leather Goddesses 2, EHM; Indy 4; Black Gold; History-Line; Wizardry 6; Gobliins 2; Burning Steel, ab 18 Uhr, Tel. 05753/1304

Suche Hitchhiker's Guide Thru Galaxy Original Infocom, zahle gut, für MS-DOS am besten mit Gefahr-O-Sensomatic-Brille, Tel. 0711/538873, ab 18.00, Jan verlangen

Verk. orig. PC-Spiele! BMP DM 20, The Blue + The Grey (Strategie) DM 40,–, Lands of Lore DM 40, gegen Vorkasse oder NN. Als 3er Paket DM 90, B. Wieloch, Tel. 0211/400410

Hasta la vista Baby! Suche dringend PC-Terminator 1 (mit Vektorgraphik, wo man in beide Rollen schlüpfen kann). Zahlt gut! Meldet Euch bei Thomas, Tel. 034206/78259

Verk.: Syndicate 45 DM; Warlords 2 40 DM; Paket mit 11 älteren guten Spielen (z.B. Links, Battle Isle, Pirates, Lemmings, A. Alley, etc.) für DM 230, Tel. 0561/13655

Verkaufe PC-Spiele: 30 DM, Command H. Q.: 40 DM, Starbyte Super Soccer, Summer Challenge, The Incredible Machine, Empire, Jürgen Endress, Tel. 07472/1339

Verk. Strike C + Speech P.; UW I, U VII; EM; Terminator 2029; FP-Football, Falcon 3.0, M. Jordan, SF II, je 45–65 DM; Tel. 0201/709123

Verk./tausche Lands of Lore, Links 386, EOB 3, M + M5, SQ5, Wizardry 7, Inca, Ishar 2, Ultima 7/2, Unlimited Adventure, Dracula, Curse of Ench, u.a., Tel. 08039/3362, ab 18 Uhr

Suche 486DX 50 od. 66 Localbus Tower 4–8 MB Speicher, 200 MB Festplatte bis 2800 DM, Tel. 0541/17981 Stefan

Verkaufe Tie Break 15 DM; Great Courts 15 DM, Sim City 25 DM, Castles 15 DM, Warlords 25 DM, Microprose Soccer 15 DM, Tel. 09191/32623

Verkaufe Sim Earth 35 DM, Command HQ 25 DM, BOB 30 DM, Swotl 35 DM, G. Khan 20 DM, Face off 20 DM, RR Tycoon 25 DM, Supersoccer 20 DM, Populous 20 DM, Tel. 09191/32623

Strike Com. + Speech 70,–, Links Course: Mauna, Banff, Beltry, Innisbrook je 25,–, Lemmi 2 40,–, Aces + Data 50,–, Front Page Football 40,–, Tel. 02641/37578 ab 17.00

486/33, 4 MB RAM, 120 HD (15 ms) 3/5 L SVGA Mon. Soundblaster, Adlib Joy Maus Origin. Software Ext Cache 128 KB VGA-Karte, NP 4500 DM, VB 3500 DM, Tel. 07451/6458

Verk. S.C. + Speech, W. C. I + II + SM1 + 2 + 5.01 + 2 + Speech, Aces of the Pacific, Red Baron, Swotl + P80, Gunship 2000, KQ 5, A-10, Preise 25–60 DM. Tel. 09402/6526, ab 19.00 Uhr

Verk. Privateer 60,–; Tornado 60,–; Aces 1 45,– Strike C. + Sp. Pack 75,–; Space Hulk 50,–; NHL Hockey 60,–; Links K. Pinh. 20,–; suche F15-3; alle Orig.; NN + 5 DM; Tel. 0711/3702601

Verkaufe Aces1 45,–; Car & Driver 50,–; Eternam 45,–; Terminator 2 15,–; Stunt Isl. 55,–; Silent S. 2 25,–; Space Hulk 50,–; alles Orig. Suche F15-3; NN +5 DM; Tel. 0711/3702601

Castles 30,–, HL14–18 40,–, Sim City + Populous 35,–, Stormmaster 35,–, Siege 40,–, Chessmaster 3000 35,–, Wizardry IV 40,–, Tel. 04351/42310

Suche Alter Ego. Biete Neupreis! Tel. 040/2997660

F15 III, Comanche, BMP + Editor, Car & Driver, GPU, Carriers at War, Space Max, Nascar, Shuttle, F15 II, Oper. Desertstorm, Ferrari Formual One, F1GP, Tel. Sa. + So. 0851/6719

4 MB-SIMMs 9 x 70 400,–/Stck.; SB 16ASP 420,–; Wave Bl. f. SB 16 400,–; alles neu u. unbenutzt! SB 1.5 + CMS 100,–; NEC 2A; Karsten Kees, Am Kreisel 1, 31867 Lauenau

Aktuelle PC-Games günstig zu verkaufen. Liste anfordern bei: A. Weber, Locherweg 11, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/17409

Verk. Space Quest 5 dt. 40,–, SQ4, Buck Rogers à 30,–, Indy 3 dt. 35,– DM, 3,5" Ways for Windows 2.1 40,–. Alles Originale. Tel. 05503/8719

Biete Lost Vik., Historyl., Wolfpack, Comanche, Monkey 2, Days of Tent., Eish. Man., Ultima 6, Tornado, Burntime. Suche Emp. Del., Tel. 09183/1799 (Harry ab 17.00)

Verkaufe: Gobliin 2 50,–, Zool 50,–, Night Hunter 10,–, Monkey Island 2, 50,–, Mad-TV 40,–, Kyrandia 45,–, Tel. 06476/8875

Verkaufe: alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verkaufe: Mega Drive Grundgerät, sowie 4 Spiele, Nintendo + 6 Spiele, Computer 286/16 VGA-Karte + Monitor 3,5 Laufwerk, 40 MB Fest, Tel. 08121/40980

PC-Originale + N. N. Dream Team Coll. 50,–, Knight of the Sky 50,–, Gold Rush 40,–, Oh No! More Lemmings 50,–, History Line 1914 50,–, Police Quest 2 50,– u.v.a., Tel. 02822/52415

Verk. 2 Drucker (Star LC-24-200) je 390 DM. Verk. Syndicate 45 DM, Gunship 2000 39 DM, Incredible Mashine 39 DM, Tel. 05603/4792, fragt nach Jens!

Verkaufe Ultima Underw. I 45,–; Formula One GP 50,–; Battle of Britain + Mission Disk 30,–; UMS I 15,–; Invest 15,–; suche Syndicate; 18 Uhr: Uli, Tel. 08031/99522

Original: Privateer 50,–; X-Wing + Miss. D. 70,–; Burning Steel 50,–; Comanche 50,–; F1 GP 50,–; Für Swotl He16 + Do335 zus. 40,–; F16 Op. F. T. 40,–; Tel. 0721/753284

Verk. Lands of Lore, Planets Edge, Betrayal at Krondor, Spellcasting 101, Starflight 2, Dragons Breath und andere, Tel. 07121/550468 ab 18 Uhr (Thorsten)

Verk. SB16 ASP 300 DM, Strike C. + Speech 70, Syndicate 50, F15 3 + Monkey 2 40, Populous 2 35, CD-ROM: WC2 + Missions + Speech 70, WC1 + Missions 60 DM, Tel. 06721/42786

Verk. PC-Orig. Alone in Dark, Eco Quest, King's Quest VI, Incr. Machine, Indy IV je 40,– DM; EOB 2, Epic je 30,– DM; ruft gleich an unter Tel. 06022/22627 (Steffen)

386SX-16, 120 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" LW, SVGA-Mon., Adlib, Tast., Maus, Joystick, MS-DOS 5.0 + Populous für 950,– DM, Tel. 05321/23625 Jan

Verk. für PC Maniac Mansion 2 50 DM, Eye of the Beholder 3 50 DM, Syndicate 45 DM, Wizardry 7 45 DM, Burntime 50 DM, Shadow of the Comet 50 DM, alle dt., Tel. 07443/5541

Verk. orig. History-Line, Burning-Steel, Empire-Deluxe je 40 DM, Chessmaster 3000, Winter Games, Shanghai 2, Silent-Service 2 je 30 DM, Tel. 07073/1259

Tausche: Burntime, Strike, Trolls, Monkey 2, suche Pirates Gold, Prince 2, MM5, Eye of the Beholder 3, Shadow of the Comet usw. Fragt nach Ralf, Tel. 08424/1550

Verkaufe History Line (kompl. dtsch) für DM 45,– + Porto, Tel. 02225/5364 ab 18 Uhr

Verk.: Fischertechnik Computing Experimental (Roboter, Turtle, 5,25" Disk, Interface ...) für 380 DM, Monkey 2, Indy 4; Michael Dittrich, Ölbergweg 6 c, 8031 Gilching

Suche für FS 4 Szenerie Disks und sonstige Zubehör-Disketten, ebenso andere Flugsimulationen, Tel. 0511/744081

Verk. & tausche: Prince 2, SQ5, Lotus, Body Blows, Formula One, Dune 2, First Samurai, Monkey 2, Lethal Weapon 3, Vision, Supremascy, WWF 2, Soccer, Hero Quest, u.v.m., Tel. 06028/1317 Jens

Verk. orig. Strike Commander + Speech 65 DM, Privateer 50 DM, Lemmings 2 45 DM, Humans 1 + 2 je 35 DM, Tornado 55 DM, Simon the Socerer 55 DM, Xenobots 45 DM; Tel. 08555/8116 ab 19 Uhr

Verkaufe (je 40,–): Pop 2, Startrek 25th X-Wing, B17, A-Train, Links 386Pro, Silent Service; bei: H. Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun, Tel. 06473/3340

Tausche Ultima 7 Part Two komplett mit dt. Handbuch gegen NHL Hockey, Tel 08134/1532 Markus

Verkaufe PC-Originale: Fields of Glory 55,–, V for Victory 2 45,–, Sensible Soccer 40,–, Star Legions 45,– Siege 30 DM, Tel. 06247/431 (ab 16.30 Uhr)

Verk. neuwertige Gravis Ultrasound Karte (noch 7 Monate Garantie) für 333 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verk. Day of the Tentacle 60 DM, Indy 4 (engl.) 30 DM, zusammen 80 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verk. Gunship 2000 + Mission Disk 45 DM + 25 DM, F15 Strike Eagle 3 45 DM, Railroad Tycoon 30 DM, Silent Service 2 25 DM, Telefon 08243/731 ab 18 Uhr

Verk. Monkey Island 1 + 2 je 45 DM, Indiana Jones 4 50 DM, Formula One Grand Prix 45 DM, Strike Commander + Speech + Operations 100 DM, Tel. 08243/731 ab 18 Uhr

Verk. Microsoft Flightsimulator 4.0 + Designer + Sound & Graphic Upgrade + 5 Szenarien (Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge) komplett 190 DM, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk. Dogfight 45 DM, Harrier (MP) 45 DM, Red Baron + Miss 45 DM, Aces of Pacific + Miss 45 DM, Swotl + P38 + P80 + HE 162 + DO 335 120 DM, F117A 2.0 40 DM, Tel. 08243/731, ab 18.00 Uhr

Verk. David Leadbetter's Golf 45 DM, Sim City + Terrain Ed. 20 DM, Populous 15 DM, M1 Tank Platoon 20 DM, Gravis Game Card (bis 50 MHz) 25 DM, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Softw. Wallstreet Manager 55,–; CD-Loom 50,–; Multim. Encyclop. 75,–; PC-Tools 8 159,–, Hardw.: SB-Pro 3.0 150,–, NEC CDR 84-1 620,–; Tel. 089/7593224

Atari ST

Atari 1040 STFM, Monitor SM124 + Farbmonitor, 5 Joysticks, 2 Mäuse, 3 Diskettenboxen mit ca. 250 Disketten, viele Spiele, NP ca. 2500,– DM, VB 780,– DM, Tel. 0231/856832

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,– und ein Spielepaket mit 20 Originalprg. zu DM 50,–/Liste bei: Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Löse meine Atari ST-Spielesammlung auf, ca. 600 Stück mit Anl. u. Verp. von 15 DM–35 DM. Ab 10 Stück nochmals Rabatt. Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr

Verk. Atari ST 520+, 2 LW, 1 Farbmonitor, 1 Monochrommonitor, 1 Super-Charger (MS-DOS-Emulator), 1 externes Gehäuse. VHB 550 DM. Tel. 06151/315638

Verk. AV8BHarrier, F15-II, B-17, A-320, MIG-29. 53 St. PD-ST u. vieles mehr! Tel. 07431/62747

Verkaufe 1040 STFM, 2 MB, 2 Monitore, Farbe & s/w, TOS 2.06, ca. 30 Spiele, Anwendersoftware, Mouse, 2 Joysticks, Handbücher und viel Zubehör, VB 1350,– DM, Tel. 05846/600

Gelegenheit: Great Courts I und Teenage Mutant Hero Turtles - Sport + Action, beide zusammen nur 40,– DM! Tel. 09003/2044 ab 17.00 Uhr

Verkaufe: Powermonger, Dragonflight, Chaos Strikes Back, Dungeon Master, Castle Master, Sim City, Elite, Ooze, Great Courts u.v.m.! Billig! Tel. 09287/4395 (ab 18 Uhr!)

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software. Die besten Spiele der letzten 6 Jahre, 1 Spiel + Disk = 4 Fr./DM. Listen bei Zigerlig Marcel, Blessmüli 23, CH-8733 Eschenbach, Schweiz

Under Pressure, The Light Corridor, Dark Century, UN Squadron, Xiphos, Football Simulation, Run the Gauntlet, Deathtrap, Ghost Chaser, Heavy Metal, Switchblade, Grand Monster Slam, Subbeteo, DM 20,–, Tel. 04152/74140

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software. Die besten Spiele der letzten 6 Jahre, 1 Spiel + Disk = 4 Fr./DM. Listen bei Zigerlig Marcel, Blessmüli 23, CH-8733 Eschenbach, Schweiz

PC Engine

Verk. Turbo Duo + beiliegende Software, 4-Spieler-Adapter, 5 Joypads, 2 CDs, Japan Adapter und 3 Cards (Final Match, Hero Tonma + Bomber 93) für 750 DM. Tel. 09082/1588

Achtung! Verkaufe Turbo Express (GT) + 9 Top- Spiele darunter Bomberman '93, R-Type, Darius Plus. Preis: 600,– DM, Tel. 08151/29777 ab 19 Uhr, Oliver

Turbo-Duo 8 CDs (Lord Thunder) + 28 Cards (Bonk Splatt. House Neutopia P. Stars Tomna) 2 Pads + Zbh. VHB 750,–, Farbmonitor 270,–, Tel. 06772/1240 S. Alter Ego

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, (habe viele Sammlerstücke), SNES, Mega Drive, Neo Geo usw. Kaufe ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe PC Engine Duo, Joystick + 5 Player-Adapter, 5 CDs (Gate of Thunder, etc.), 9 Module (Nectaris, Son Son II, etc.), VB 850,– DM, Tel. 0511/540372 Sven, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Super Grafx, CD-ROM, ROM-Adapter, 6 Spiele (R-Type I, Formation Soccer etc.) 500,– DM VB, Tel. 0511/540372 Sven, ab 17.00 Uhr

Wer tauscht sein PC Engine + Joystick + Spiel gegen 3 Super-NES-Spiele (Parodius, Addams Family, Mario Paint) und GB mit 3 Spielen, Tel. 08205/1014

HALT! Verk. Mitsumi LU005S, orig. SB 2.0, Strike C. + Speech, Syndicate (DV), L. Vikings Priv. + Speech, Lands o. L. (DV), Simon t. S., Preis VB; Tel. 06035/1791 (ab 16 Uhr)

Game Boy

Verkaufe Game Boy (100% o.k., 2 Monate alt mit Batterien, Kopfhörer, GameLink u. Tetris) dazu Robin Hood (100% o.k., komplett deutsch), VB = 110 DM 030/9750674 ab 18 Uhr Marco

Verk. Solarstriker u. Alleyway für 25 DM, Quarth u. Robocop für 30 DM, Balloon Kid = 35 DM, Altered-Space u. Super- R.-C.-Pro-Am für 40–45 DM. Ruft mich unter Tel. 06221/862806 an

Verkaufe Game Boy, Zubehör und viele Spiele (Super Mario II + I, Quarth, Pinball, Bart Simpson usw.), Stephan Schieren, Freiherrnstr. 66, 91515 Grevenbroich, Tel. 02181/44422

Verkaufe Game Boy-Spiele (mit Verpackung und Anleitung), habe: Tennis, Golf, Spiderman je 25,–, Robocop 35,–, Lichtlupe 35,–. Ruft an: Tel. 04296/326 ab 14 Uhr (Stefan)

Verkaufe Game Boy + 4 Spiele: Super Mario, Tetris, Eishockey und Dr. Franken für 190 DM. Tel. 0821/487604 ab 18.00 Uhr

Verk. Game Boy, Kopfhörer, 6 Spiele z.B. Super Mario Land, Mortal Kombat, Pit-Fighter (einige ohne Verpackung), 4 Clubzeitschriften, Tel. 07162/27786, 17–18 Uhr (Ralf) 300 DM

BILLIG – BILLIG! Game Boy-Spielepaket mit Parodius, Mario Land 1, Solomons Club und WWF Superstars zu verk. für 100 DM! Telefon: 02305/25127

Suche noch 1 Game Boy und diverse Spiele zu kaufen. Tausche evtl. auch gegen Super-NES, Mega Drive, PC-Eng., NES-Spiele. Ruf an!! Tel. 04627/1618 (ab 20 Uhr)



KLEINANZEIGEN

Original Game Boy-Spiele mit Verpackung, Kirby's Dreamland, Mega Man I + II, Track and Field, Parodius, Prince of Persia für je 30 DM + NN, Tel. 08571/8915

Verkaufe Game Boy mit 25 Topspielen z.B. Super Mario 2 usw. Meldet Euch unter Tel. 0231/255178. Fragt nach Michael.

Verkaufe GB-Module 30/51/64/110 in 1 gg. Modul 21 in 1 SNES bis zu 8 in 1. Tel. 0531/610782

Verkaufe Game Boy mit Bubble Bobble, Tennis, Marble Madness, Gargoyles Quest, Tetris. Alles mit Verpackung für 180 DM, VB, Tel. 040/7929678

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 5 Spielen (Mortal Kombat, Ninja Gaiden, Shinobi, Streets of Rage, Columns) und Lupe. Preis VS. Tel. 0791/43611 Stefan verlangen, ab 16 Uhr

Verkaufe GB-Module 30/51/64/110 in 1 GG. Modul 21 in 1 SNES bis zu 8 in 1, Tel. 0531/610782

Mega Drive

Verkaufe Super-NES mit 10 Spielen. Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen u. Zubehör, Tel. 02262/4561

Suche Tauschpartner im Raum München. Habe: Flashback, Rolo, Streets of Rage 2, John Madden 92. Suche: X-MEN, Rocket Knight (JP), Ultimate So., J. Strike, T.: 089/492592

Verkaufe MD mit 17 Spielen für 1350 DM, nur komplett abzugeben, Tel. 06341/3555, ab 18 Uhr. Games wie (Y's 3, Warrior of Rome, Jurassic P., Shining Force, ...) Tom

Verkaufe: Quackshot (jp) 40 DM, Sonic 2 50 DM, W. of Ill. (us) 50 DM, Flashback (us) 80 DM, W. Cup Italia '90 30 DM oder tausche gegen J. Strike, C. Spot, etc., Carsten, Tel. 07052/4447

Mega Drive m. 8 Spielen, 2 Controller f. 610 DM; Game Gear mit 9 Spielen, Master Gear, TV-Tuner u. Zigaretten-Adapter f. 480 DM, auch einzeln, Tel. 02843/8528, ab 14 h

Tausche fürs MD: Cool, Spot, Mic + Mac, Fatal Fury, ThF4, ThF3, NHLPA '93, Sonic 2 u.a. Gegen: Tiny, Flashback, Jungle u.a. Neue Games, Tel. 05952/3929 Stefan

Verk. f. Mega Drive (dt.): Shin. Force 90 DM, Th. Force 4, Desert Strike, An. World, Starflight: je 70 DM, div. "Alte Perlen" 50 DM, Telefon: 06152/4883, ab 20 Uhr

Verkaufe Mega Drive mit NHLPA-Hockey '93, 3 Monate alt, 100% o.k. für DM 190,–, Tel. 0561/13655

Verkaufe kpl. in dt. NHLPA '93 für 25 DM, Tel. 06151/22317

Achtung! Mega-Drive-Spiele dt. Vers. Sonic 50,–, Shining 100,–, Fatal Labyrinth 40,–, Faery Tale 80,–; Immortal 100,–; Sword of Verm. 90,–, Quackshot (jp!!) 50,–; Tel. 030/8814883

Verkaufe Master-System mit 12 Spielen (z.B. Micky Maus, Donald Duck, Y's, Psycho Fox, Alex Kidd 1 + 4) + 2 CTRL Pads, Joysticks, VHB, Tel. 0721/786853, ab 14 Uhr, Jan

Verkaufe Mega Drive mit Arcade-Stick + 12 Module wie EA-Hockey, John M. Football, Rev. of Shinobi u.a. für 400 DM, Tel. 0951/68564

Tausche MD + SNES-Games wie S. Shinobi 2, Gunstar Heroes, Flashback, Connors Tennis, King Arthurs W., Star Wars, Cool Spot uvm., Tel. 05731/52926

Verkaufe: MD mit 8 Spielen (Quackshot, Sonic I und II, Castle of Illusion usw.), 2 Joypads und Spielebox, fast neu, für 520 DM, NP 1300 DM, Tel. 04302/9107

Tausche Sega-Mega-Drive + Spiel geg. Super-NES ohne Spiel, evtl. auch Verkauf! Daniel Tschada, Ed-Schloemannstr. 54, 40237 Düsseldorf

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, PC-Engine, Turbo Duo, Neo-Geo, NES, Lynx, Mak, Game Boy. Kaufe auch gänze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. MasterSystem mit 7 Spielen 400,– DM u. tausche o. verk. MD-Spiele wie Alien 3, Buck Rogers, Shining Force, Tel. 03391/7290, Möller Ray von 15–17 Uhr

Verkaufe, tausche Jungle Strike, Streets o. Rage II, NHLPA-Hockey '93, European Club Soccer. Suche Landstalker, General Chaos, Joe Montana Sportstalk, Tel. 07951/41950

Kaufe Konsole + Modulsammlungen auf. Neo-Geo, SNES, Mega Drive, Sega Master, NES, Game Gear, Game Boy usw., Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Kaufe, tausche Sega Mega-Drive-Spiele aller Art, ob alt oder neu! -50,–. Suche Mega-CD JP-Version -150,–, US-Version -200,–, Tel. 05341/392144 (Michael), ab 17.00 Uhr. Seeya!

Verkaufe MD mit 10 Spielen, darunter PS II EAH, Shinobi für 1000,– DM. Anrufe nach 19 h von Mo–Fr, Tel. 0711/5281015

Verkaufe neuwertigen Mega Drive mit Terminator I, Sonic I, Simpsons, VS Space Mutants und 2 Control Pads für 270 DM. Tel. 06556/650 nach 14 Uhr, Do + Fr nach 17 Uhr

Verk. Advanced Military Commander gegen Höchstgebot. Verk. diverse MD- und Super-NES-Spiele (z.B. J. M. 93, Robocod, Turrican, Turtles, Parodius, Lemmings), Tel. 0791/43611

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Master System! 0431/641670 – 0431/641670 – 0431/641670

Top-Angebot! Verkaufe billigst... Mega Drive mit 2 Joypads und 8 Spiele für VB 300. PC-Games: Comanche, HL14–18, WC, Special Forces, 3D-Kit, Tel. 07520/6940

Kaufe, verkaufe, tausche MD + SNES-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Gerät. Suche günstig Neo-Geo oder Turbo-Duo, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

NES

Kaufe, verkaufe, tausche MD + SNES-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Gerät. Suche günstig Neo-Geo oder Turbo-Duo, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

NES mit 7 Spielen: SMB 1, 2, 3, Maniac Manison, Burai Fighter, Wrestlemania 1 u. 2 u. Spieleberater für 300 DM, Tel. 0711/325209 ab 18 h Christian

Verk. NES-Superset m. 3er Kass. + Batman, Duck Tales, Super Mario 3, Maniac Mansion 250,– DM VB, Tel. 02159/3835

Verk. NES-Superset (4 Contr.) + 7 Spiele (Super Mario 1, 2, 3 – Sword & Serpents, Dr. Mario, Soccer, Tetris), Topzustand VB 180,– DM, Tel. 09227/1737

Lynx

Suche Lynx-Spiele (nur mit Verpackung und Anleitung!). Zahle 20 DM pro Spiel. Spielelisten an: Christian Dettmer, Rüttenscheider Str. 241, 45131 Essen

Verk. Lynx 2 mit 3 Top Games: Slime World, Rampart, Blue Lightning + Netzstecker! VB 240 DM, Tel. Tomas: 040/8504833

Super Famicom

Verkaufe S-NES mit Action-Replay Pro u. Parodius. Alles neuwertig u. nur zusammen für 300,– DM (Festpreis)! Tel. 06621/78649

Verk. Mario All Stars + Mario World für SNES zus. DM 100,–, einzeln je DM 60,–, Tel. 089/5703477

Verk. 11 SNES-Spiele (z.B. Mario Kart, SF2, Sim City) + Action Replay (nur zusammen!). Für nur 910 DM! Top Zustand! Tel. 05241/54808 (Andreas)

Verk. für SNES Zelda (60 DM), Super Mario Kart jp (60 DM), Jimmy Conners Pro T. T. (80 DM), am/jp Adapter (20 DM), Star Fox am (90 DM); Tel. 02334/52975 verl. Aki

Verk., kaufe, tausche S-NES, MD, GB, MS-Spiele. Diese Anzeige gilt so lange, bis Ihr nichts zum Tausch, Kauf + Verk. habt. Tel. 06569/361 (Patrick)

Tausche: Probotector, WL Basketball, Mortal Combat (!), Star Wars gegen: John Madden Football, Zelda, Desert Strike, Axelay, Bomberman, Tel. 0291/1798

Verk. SNES + 2 Pads + US-Adapter + 10 Spiele, nur kompl. f. 700 DM oder Spiele einzeln 50–80 DM, Game Gear + Netzteil + 3 Spiele für 200 DM, Tel. 08055/1307, nicht Mittwochs

Verkaufe für SNES: WWF Royal Rumble (dt. Version) für DM 50; Tel. 02723/3078 (Mathias)

Verkaufe oder tausche – Turrican – Alien 3 – Streetfighter 2 – Prince of Persia – Star Wars – Tel. 07946/8242 ab 14 Uhr (Kai)

Verk. NHLPA 93, Star Wars, Pilot W, F-Zero, Mystic. Ninja, Mickey M., Tiny Toons, Bubsy, Final Fight, Sim City, Desert Strike. Ruf doch mal an (werktags 18–20 h) Tel. 09621/13359

Suche SNES-Spiele mit Verpackung und Anleitung + Mega-Drive-Konsole + Spiele, auch größere Mengen; Tel. 0911/266164

Tausche, verkaufe, kaufe Spiele für S-NES, Neo-Geo, MD, MS, GB. Verk. Master System Adapter Plus u.a. Warrior, Shining, S. of Race 2. Tel. 07151/32132 Sebastian 15–22 h

Tausche, kaufe, verkaufe S-NES und MD-Sp. Neue und ältere Module. Suche: S. Off-R2, Shinobi 3 (dt.), Chaos Eng., Legend usw. Tel. 06271/71281

Verk. Super-NES-Hit "Magical Quest" für 70 DM. Komplett mit Anleitung und Verpackung. Sascha Huber, Tel. 0221/681400, Thielenbrucher Allee 7, 51069 Köln

Verk. Streetfighter 70–60 DM, Kick off 80 DM, Mickey Mouse 60 DM, Zelda 40 DM, Royal Rumble 100 DM. Verk. auch f. GG Shinobi, Mickey Mouse + Monaco f. je 30 DM. Tel. 07222/4651

Verkaufe SNES dt. + 2 Joypads + Capcom Fighterstick + 10 Topgames (z.B.: WWF2, Final Fight 2, SF2, Mickey Mouse, Mortal Kombat), Festpreis 779 DM!! Call: Tel. 07545/1699 (Christian)

Tausche oder verkaufe deutsche SNES und MD-Module: Streetfighter 2, S. Soccer, S. Ghouls'n Ghousts; MD: NHLPA-Hockey 93, Tel. 04191/7469 Georg 17–21 Uhr

Verk. Streetf. 2 (dt.), WWF Wrestling (dt.) je 60 DM, Tel. 06130/6704

Verk. für Super-NES: Wing Commander 80,– DM, Super Mario paint 60,– DM, Sim City 60,– DM, alles dt. Module. Tel. 02256/1319

Tausche F-15 (US) gegen Starwing für SNES, Tel. 0541/188595, öfter versuchen

Tausche SNES u. MD-Spiele. Habe z.B. Mortal Kombat (nur g. SF II Turbo) J. C. Tennis, Super Conflict, Thunderforce IV, Ph. S. III u.a. alle dt. Suche z.B. Mystick Quest, Shining Force u.a., Tel. 05506/7143

Verkaufe, tausche, kaufe Super Magicom v. PC-Engine Games. Verkaufe auch SNES-Module. Kaufe Star Wars Spielzeug; Figuren, Raumschiffe, usw. Tel. 05037/2854

SNES dt. + 2 Super Scope + Adapter + Streetfighterstick + 16 Topmodule, NP über 2500,–, VB 1500,–, Tel. 02154/429037, 8–18 Uhr. Nach Alexander fragen!

Suche dt. SNES-Spiele, z.B. Jimmy Connors Tennis, Roadrunner, Lost Vikings, kaufe und tausche. Tel. 04955/4192 (Volker)

Power Pack! 4 Games (100 % o.k.) für nur 199 DM inkl. Versandkosten: Final Fantasy Mystic Quest, Top Gear, Space Football, Axelay! Nur komplett! Suche Mario Kart! Telefon 07545/6561

Verk., kaufe, tausche ständig Super-NES, Mega Drive, Game Boy, NES-Spiele. Suche deutsche Super-NES-Spiele zu kaufen. Auch an aktuellen Inter.: Tel. 04627/1618 ab 20 Uhr

Verkaufe Super-NES-Spiele à 85 DM: Actraiser, the Magical Quest, Super Mario World; für 95 DM: Zelda 3 mit 2 Lösungsbüchern. Jürgen Endress, Tel. 07472/1339

Verk. dt. SNES mit 12 Spielen; Adapter; 2 Pads; alle Anschlüsse, alles mit Verpackung und Anleitung, 100 % o.k. Preis nach Vereinbarung, Tel. 06569/217

Dt. SNES-Spiele in Originalverpackung, Kursty's Fun House, Tiny Toon, Mario Kart für je 70,– DM, Tel. 08571/8915

Verk. Super-NES-Spiele. Preis VB. Tel. 02331/587349

Verkaufe neue Copy-Box für S-Nintendo + Sega Comp. mit Gar. u. Rage. Info und Liste H. Baggen, Pepynstr. 35, NL-6132 EL Sittard/Holland, Tel. 046-522598

Tausche neue SNES-Games (us, dt, jp), auch gegen Mega-CDs. Tausche JB King (jp) gegen Topfighter Stick. Bei deutschen Spielen bitte nur aktuelle Games! Tel. 07354/2873

Verkaufe, tausche, kaufe SNES-Games. Habe z.B. Tiny Toons, Axelay, S. Tennis, Mortal K. u.a. Suche Sim City, Goof Troop, F. Fight 2, Wing Com., Str. Fighter 2 T., Telefon 0208/72689

Tausche u. verk. Games. Habe Mario Kart, Star Wars, Actraiser (US), Contra (US), Devil C. (MD; jp). Suche f. Fant. 2, Aleste u.a.; US o. dt., Tel. 05453/7734 (Michael)

Verkaufe ältere SNES-Games zu Niedrigpreisen! Ab 40 DM! Auch Tausch möglich. Tel. 03931/415775 ab 19.30 Uhr, nach Ron fragen.

Achtung! Zelda III 70,–, Another World 100,–, Ghosts'n' Ghouls 70,–, Star Wars 100,–, zusammen 320,–, alles dt. Versionen für das Super Nintendo (PAL) Version, Tel. 030/8814883

Tausche, kaufe, verkaufe S-NES-Spiele. Habe z.B. Alien 3, Desert-Strike usw. Suche S.-Bomberman, S.-Tetris, S.-Shanghai + Pushover, Tel. 04763/1509 YoYo. Habe auch NES-Sp.

Verkaufe Super-NES-Module: Super Mario Paint, Super Mario World, Sim City, alle dt., DM 65,– pro Spiel. Tel. 02256/1319

Verk. Wing Commander (90 DM), Wrestlemania (60 DM), Pilotwings (40 DM), Sim City (60 DM), Castlevania (60 DM), F-Zero (35 DM), Stefan Schmitz, Tel. 02238/52176, ab 18 h

Verk. Soccer 55 DM, Mario Kart 70 DM, TMHT4 80 DM, Zelda 370 DM, Mortal Kombat 105 DM, SMW 45 DM, auch NES-Games + NES. Suche: MWAR, Shadowrun, abends (Jo), Tel. 0228/638863 (auch Ankauf)

Suche für NES MM 1–4 u. Castlw. 1–3 Tartles 1–3, Probotector 1–2. Biete ca. 30–50 DM pro Spiel. Verk. für SNES und MD u. GG über 80 Spiele, Tel. 06041/251

Verkaufe für SNES: Super Soccer (DM 45,–) + Super Wrestlemania (DM 55,–). Tausch möglich! Tel. 02137/77209 ab 18 Uhr (Rüdiger)

Verk. Super Nintendo, Video AV-Kabel, 3 Joypads, Super Mario World, Streetfighter II für 400,– DM. Tel. 09921/7284 ab 18 Uhr

Tausche SNES-Games: Habe S. Tennis, Axelay, Motal K., Starwars, Tiny Toons, Castlevania, Parodius, Mario Kart, Twinbee, Mario Allstar usw. Suche alles! Tel. 08193/6667 (Markus)

Verkaufe Super Nintendo mit 4 Spielen R-Type, Mario, Streetfighter 2, World-League, Basketball für 350 DM. Abs.: Dave Leins, Friedrichstr. 2, 88633 Heiligenberg

Verk. Turtles, Pilotwings, Str. Fighterturbo (am.); suche: Mortal Kombat, Royal Rumble, Striker, J. Str. und aktuelle/alte Spiele, tausche auch! Tel. 0043/222/971669 Austria 18 h

Kaufe Konsole + Modulsammlungen auf. Neo-Geo, SNES, Mega Drive, Sega Master, NES, Game Gear, Game Boy usw., Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Verk. SNES – 125 DM. Tel. 0711/446242. Nach 16 Uhr anrufen, Robert verlangen.

Streetfighter II 55 DM, WWF Royal Rumble 60 DM, Thomas, Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Super-NES: Axelay, Starwing, John Madden Football, World League Basketball, 1 Super NES mit 2 Pads und Adapter mit Mario World, Preis nach VB, ab 17 Uhr, Martin, Tel. 09132/2884

Verkaufe SNES dt. Version mit 2 Joypads, Universal-Adapter und 3 Spielen (NHLPA Hockey, Super Mario Kart und Super Mario Land, Preis VB, Telefon 02331/462930

Stop! Verkaufe Smash T.V., Mickey Mouse, F-Zero, Bubsy fürs S. Nintendo und Sonic 2, Tennis Ace fürs Master System zu Spottpreisen, Tel. 07433/6516 od. 07433/7646

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verk. Mario Paint, Kid Ikarus, Topgun 1 + 2, Metroid, Solctice, Duck Tales, Chip'n Dale, Track a Field 2, The Battle of Olympus für je 75 DM. Ruft an: Tel. 089/4396373 von 12 bis 15 Uhr

Diverses

Flugsimulatoren alles Originale. Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harrier-Domark, Epic, Commarche B17, Kn. of Sky, jedes Spiel 50,–. Tel. 07664/1528

Verk. original PC-Spiele (3,5"): Day of the Tentacle dt. (65 DM); Lemmings 2 (60 DM); Stronghold (65 DM). Tel. 0911/305467 ab 16.00 Uhr

---

Tausche SNES-Spiele, Final-Fight, NBA-Allstars, Zelda 3, Pilot-Wings, NHLPA-Hockey, F-Zero gegen Goof-Troop, Street-Fighter 2 Turbo, Jurassic-Park, Tel. 0208/70160

Verk.: Monkey 1/2, Indy 3, Loom, Zak, Pool of Darkness, Beholder 1, Champions/Death Knights of Krynn, Silver Blades je 30 DM, 100 Disks, A1000, 2 MB Speicher, Tel. 02831/3058

Verkaufe die Spiele: Viewpoint (470 DM), Fatal Fury I (160 DM), Robo Army (160 DM) per Nachnahme. Tel. 06504/8558 (Stefan). Suche außerdem das Spiel Samurai Showdown.

Komplettlösungen: Monkey 1 + 2, Aberstar, Underworld 1 + 2, Indy 3 + 4, Dott, je Lös. 10 DM. Schein an Patrick Badent, Goethestraße 2, D-88281 Schlier

---

Verkaufe Komplettlösungen und anderes. Fordert eine Liste an. Schreibt an: Daniel Krupanek, Leutenring 13, 85235 Pfaffenhofen a. d. Glonn

---

Verk. Power Play von 1. Ausgabe bis 11/92, von 10/88 bis 3/90 pro Heft 1,50 DM. Sonst pro Heft 4 DM. Komplett für 175 DM. Tel. 07309/3911, ab 18 Uhr

---

Suche Spiele für Sega Mega Drive + Master System, PC-Engine + Super Nintendo. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 38, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670 – 0431/641670

Neo Geo RGB 60 Hz inkl. 2 Joyboards + Memory Card VHB 520,–; Viewpoint 450,–; Samurai Showdown 280,–; Super-NES: Starfox u.a. Tel. 089/7593427

Verkaufe PP-Jahrgänge '90 (ab 4/90), '91, '92, '93 (bis 11/93). Guter Zustand. Tel. 07135/5973 (Sven), abends

---

Verk. GG (+ Colums, S1, S2, G-Loc, G-GKabel, Car-A.) f. 250 DM, evtl. einzeln; MD-Magnum-Set (4 Games) f. 220 DM; S-NES-Games-Mouse 70 DM, SF2 80 DM, alles neuwertig, Tel. 0351/376905

Verkaufe Power-Play- + ASM-Hefte. Ausführliche Liste gegen 1,– DM Rückporto von: Th. Vornweg, Gneisenaustr. 100, 47057 Duisburg

---

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo (habe viele Sammlerstücke), SNES, Mega Drive, Neo-Geo usw. Kaufe ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe – Kaufe – Tausche Neo-Geo, Super-NES, Mega-Spiele, Platinen. Verkaufe Game Boy + 7 Spiele 300 DM. Suche Viewpoint und Memorycards, 14–22 Uhr: Tel. 07541/51360

Neo-Geo-Gold inkl. 2 Controlboards, Memory-Card, Spiele Worldwarrior, Last Resort, Nam 76, NP 2100,–, für 1100,– VHB, Tel. 04121/92352

Neo-Geo!!! Verkaufe, kaufe, tausche Games! Call: 07545/6561

Verkaufe neue PC-Software zu günstigen Konditionen. Liste bei S. Kuster, Nidereggweg 6, CH-8605 Gutenswil. Tel. 01/9461076

Suche MD, S-NES, NES-Spielkonsolen bis 90 DM, Spielmodule bis 40 DM, Tel. Mo + Mi ab 19.00 Uhr, Achim, Tel. 02261/24509

Verk. und tausche ständig Spiele für PC, PC CD-ROM, S-NES, MD, GG und GB. Verk. auch NES mit Chip'n Dale für 70 DM. T. 09082/1588

Verk. Neo-Geo + 2 Joyboards, Memory Card + 5 Spiele (Art of., Last Resort, usw.) für 1150 DM (auch einzeln). Verk. auch S-NES + MD-Spiele! Tel. 09082/1588

Verkaufe Originale: F-15 II, X-Copy prof. + Hardware, Swords of Twilight, F-29 Retal., Tower of Babel, Elvira, Indiana Jones III, G. Nius, Mewilo, Legend of Djel, 3D Constuction Kid + Video, Buch: Amiga Programmieren in Maschinensprache (mit Disk), alle Spiele 100% i.O., zus. für 199 DM + Porto per Nachnahme. Olaf Steinke, Schrödingerstr. 28, 07745 Jena

---

Pirates Gold DV original verpackt für 80,– abzugeben. Tel. 06022/71164

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Back stage

Wer wagt, gewinnt. Zusammen mit dem Live Club und dem Art Department verlost die *POWER PLAY* einen Haufen schnuckeliger Preise.





Ihr müßt nur die drei folgenden Fragen richtig beantworten und eine Postkarte mit den richtigen Antworten bis zum 1. Februar 1994 an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik Verlag AG
Hans Pinsel Str. 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Backstage
85531 Haar bei München









1. Wie heißen die beiden Hauptdarsteller des Films Basic Instinct?

2. Wer ist der Hauptdarsteller beim Film Boomerang?

3. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom Live Club erhältlich ist?



Das sind die Preise:

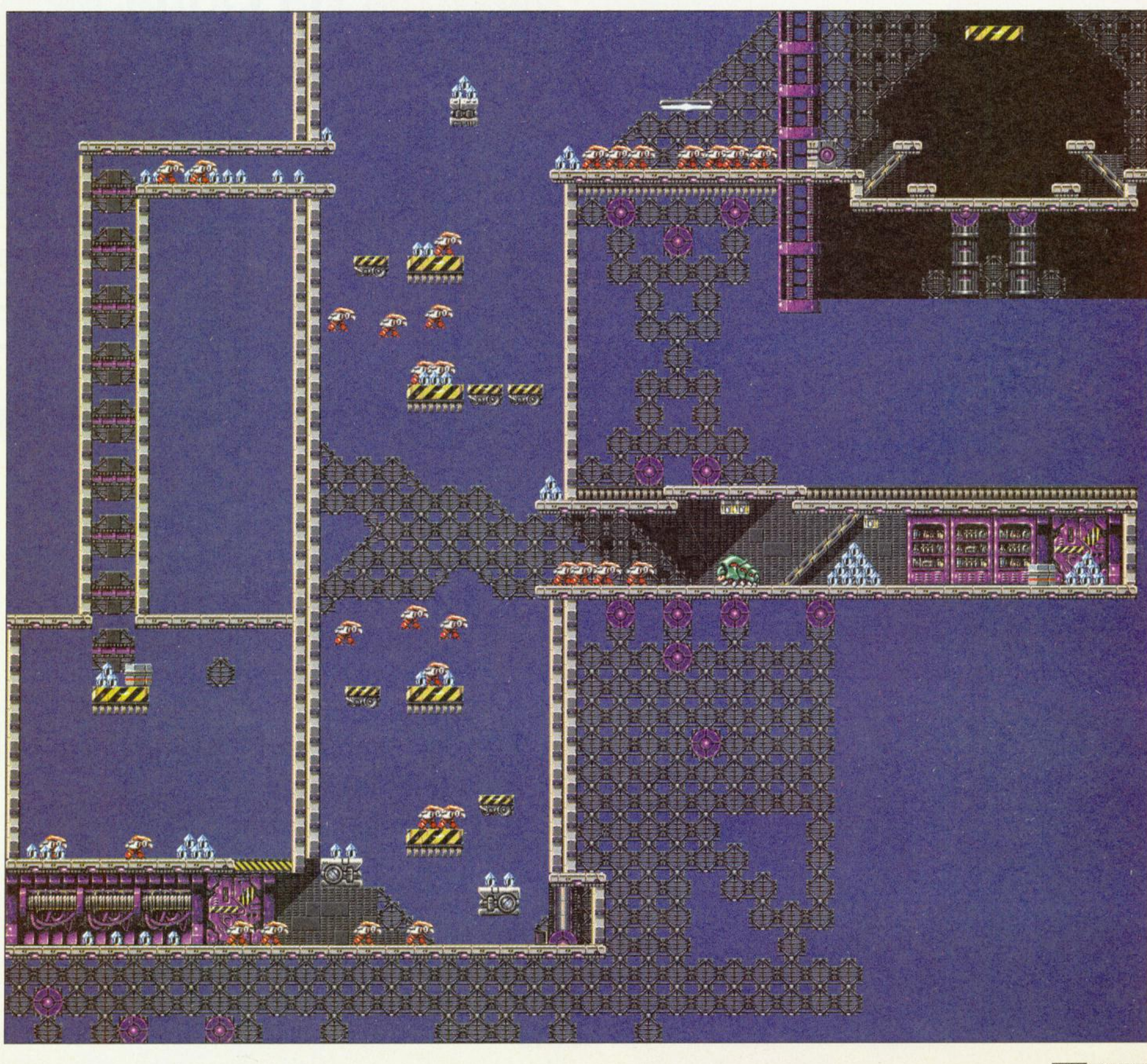
3mal einen feinen Walkman
3mal einen Gettoblaster
4mal den Film Boomerang auf VHS-Kassette
5mal den Film Basic Instinct auf VHS-Kassette
3mal die Musik CD Ace of the Base
3 Telefonkarten
3 schnieke Mützen
5 CD-Uhren
3 Schlüsselanhänger

Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik, sowie Angestellte des Live Clubs und des Art Departments sind natürlich ausgeschlossen.

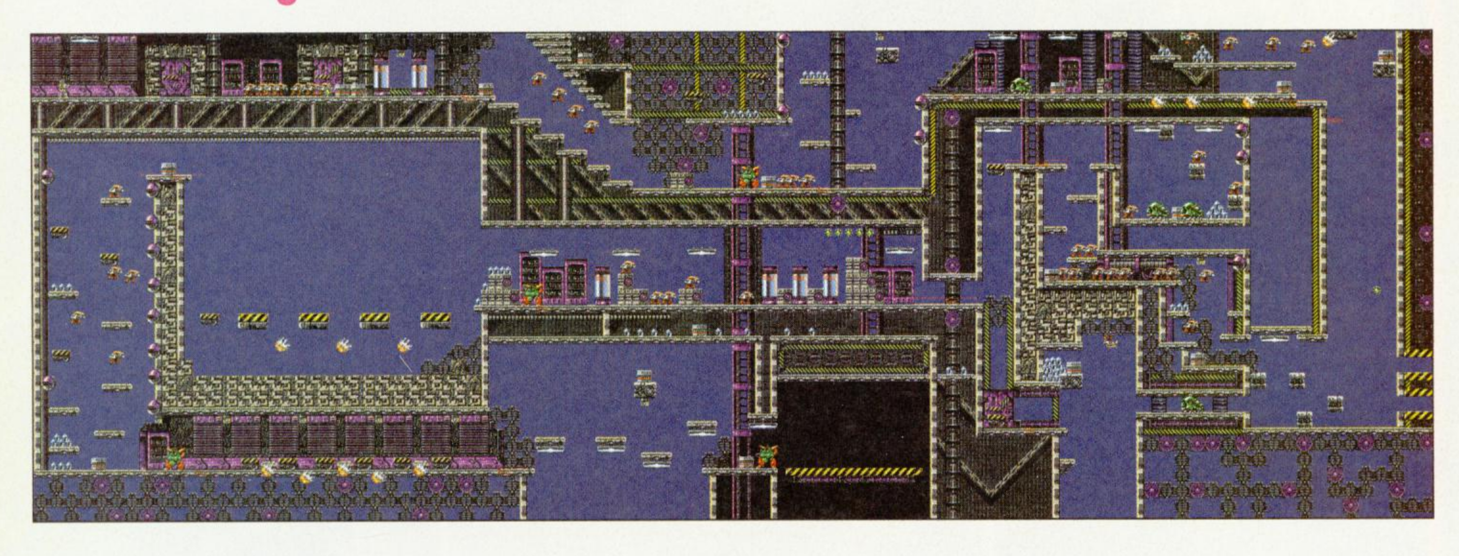
Player's Guide: Turrican 3 (Teil 1)

Ihr seid verzweifelt? Ihr möchtet den Amiga, nebst der hochdekorierten und für Amgianer eigentlich unverzichtbaren Actionperle *Turrican 3* aus dem Fenster werfen? Ihr findet die geheimen Schätze nicht? Ihr scheitert am letzten Obermotz? Kein Problem: In dieser und den beiden nächsten Ausgaben der *POWER PLAY* lüften wir die *Turrican 3*-Rätsel. In unserem Players Guide findet Ihr die kompletten Karten aller *Turrican 3*-Level, nebst Standort der verschiedenen Gegner und natürlich der versteckten und punkteträchtigen Kristallkammern. Die Suche nach dem Ausgang hat somit ebenso ein Ende, wie das versehentliche Liegenlassen eines punkteträchtigen Diamanten. Die Programmierer von Factor 5 haben keine Mühen gescheut und die Levelkarten auf ein handliches Format gebracht. Also: Ran an den Joystick und die feinen Karten neben den Amiga gelegt. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Spielen. *mh*

Level 1 – Stage 3

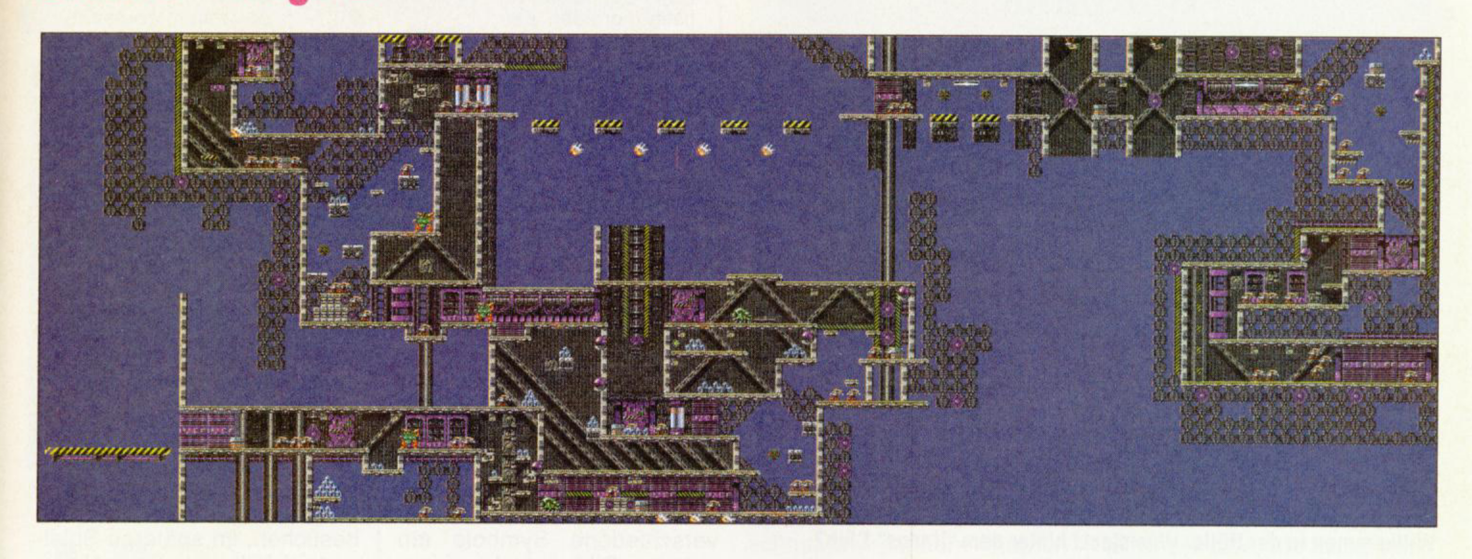


Level 1 – Stage 1



Level 2 – Stage 1

Level 1 – Stage 2



Blutbank



Willkommen in der Hölle: Was steckt hinter dem "Hades"-Club?

na ja

Dank Coppolas erotisch-morbider Zelluloidvariante des Brahm Stocker-Romans, erfreut sich der alte Blutsauger Dracula derzeit großer Beliebtheit. Kein Wunder also, daß eine Menge Softwarefirmen die leichenbleiche Durchlaucht aus dem bequemen Sarg holen, um ein Computerspiel mit dem imageträchtigen Namen zu schmücken. Zwar hat Viacoms (ehemals Icom) CD-ROM-Adventure *Dracula Unleashed* mit dem Film nichts zu tun, aber schwimmt trotzdem kräftig auf der Blutwelle mit. Spielerisch ist dieses Programm in etwa so interessant, wie eine Flasche Weihwasser für den Namensgeber. Die meiste Zeit verbringt der Vampirjäger nicht etwa mit der Hatz nach dem blutgierigen Fürsten, sondern damit, die rund 90 Minuten digitalisierten Films im Briefmarkenformat zu betrachten. Ein weiteres Handikap: Die Sprachausgabe ist zwar glasklar, aber leider nur in Englisch und für Kontinentaleuropäer schwer zu verstehen. Immerhin lassen sich Hinweise per Mausklick im elektronischen Notizbuch dauerhaft notieren.

Dracula Unleashed

Heutzutage hätte der populäre Blutsauger Graf Dracula sicherlich Probleme damit, seinen Speiseplan zu füllen, ohne die eigene Gesundheit zu gefährden. Selbst ein Einbruch in eine Blutbank würde den adligen Reißzähnen wahrscheinlich eine böse Überraschung bescheren. Glücklicherweise ist für den aristokratischen Untoten im Film und im Computerspiel die (Nahrungs)-Welt noch in Ordnung. Statt mit verseuchtem Blut, hat Dracula nur mit feindseligen Vampirjägern zu kämpfen. So auch in dem neuen CD-ROM-Spiel *Dracula Unleashed*. Hier schlüpft Ihr in die Rolle von Alexander Morris. Schauplatz der Handlung ist das London der Jahrhundertwende. Eure Aufgabe ist es, dem Grafen der Finsternis innerhalb einer bestimmten Frist den Garaus zu machen.

Wie in älteren Icom-Titeln (z.B. *Sherlock Holmes: Consulting Detectiv*), wird auch dieses Adventure per Icons gesteuert. Dazu befinden sich verschiedene Symbole am unteren Bildrand. In einem Notizbuch sammelt Ihr Hinweise, per Koffer-Icon ruft Ihr Euer Inventory auf. Zusätzlich gibt es ein Ohrensymbol, mit dem Ihr für Gegenstände oder eine Eintragung eine gesprochene Erklärung bekommt. Ebenfalls dabei: Eine Hilfefunktion, die Euch die einzelnen Symbole erklärt. Sprachausgabe gibt es auch an den verschiedenen Schauplätzen, die Ihr im Laufe des Abenteuers besucht. Zusätzlich wird an jedem Ort ein Digi-Film eingeblendet, in dem die Handlung gezeigt wird. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr nur eine Handvoll Orte in London besuchen, im späteren Spielverlauf füllt sich Euer Notizbuch mit weiteren Adressen. Da Ihr bei der Vampirjagd unter Zeitdruck steht, läßt sich auf einer Übersichtskarte Londons die aktuelle Reisezeit zum Ziel anzeigen. Im Gegensatz zu seinem untoten Counterpart, muß Alexander hin und wieder nachts eine Ruhepause einlegen um das Abenteuer zu beenden. Verpaßt Ihr Euer geruhsames Schläfchen, fällt Alexander nach 48 Stunden Spielzeit automatisch in einen tiefen Schlummer. *mh*



Allzeit parat: Im Koffer sammeln wir alle Gegenstände

Genre: Adventure
Hersteller: Viacom
Zirka-Preis: 160 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 59%

Grafik: 60% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386/25, 4 MByte RAM, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster (Pro)
Geplant für: –

Beiß mich: An jedem Schauplatz wird die Handlung in einem Digi-Film weitererzählt

Der Zauberlehrling



Monster in my Pocket: Hewlett muß die Monsterschar erst betäuben



Kaum steht Weihnachten vor der Tür, schwappt eine Woge von Extra-zuckersüßen-superniedlichen-bonbonbunten Geschicklichkeitsspielen über die Welt herein. Glücklicherweise befindet sich im Fall von *Magic Boy* unter dem ganzen Zuckerguß der Lieblichkeit auch ein fesches Spiel. Neue und innovative Ideen sucht man zwar vergebens, aber die knallbunte Weihnachtsbäckermischung aus fröhlicher Geschicklichkeits-Monsterjagd und Bonushatz ist dank der verschiedensten Levels ziemlich abwechslungsreich und hält Hewlett ganz schön auf Trab. Vor allem die Suche nach versteckten Räumen und verborgenen Extras hält den *Magic Boy*-Spieler bei der Stange. Schade nur, daß die Steuerung des kleinen Zauberlehrlings nicht sehr exakt ist und Hewlett auch auf schlichtem Steinuntergrund schliddert wie ein Eiskunstläufer.

Magic Boy

Hewlett ist ein Zauberlehrling und ein guter dazu. Dummerweise entdeckt Hewlett einen geheimen Zugang zum Keller des Magier-Meisters. Hier verwahrt Hewletts Mentor jede Menge Zaubertiere, die natürlich die willkommene Chance ergreifen und die offene Kellerklappe zur Flucht nutzen. Damit der Zauberlehrer nichts merkt, müßt Ihr nun Hewlett dabei helfen, die Viecherschar wieder einzufangen. Keine leichte Aufgabe: Immerhin hat es sich die magische Fauna in vier Welten, Sand-, Wasser-, Plastik-, und Zukunftswelt, mittlerweile gemütlich gemacht. Außerdem ist jede Welt in acht verschiedene Abschnitte oder Levels unterteilt, die von der Seite gezeigt werden. Um den Zauberzoo wieder heil im Chef-Keller abzuliefern, müßt Ihr jede Welt insgesamt zweimal erledigen, beim zweiten Durchlauf gibt's dann andere Abschnitte.

Ihr beginnt in der Sandwelt und könnt wahlweise in jedem der ersten vier Levels starten. Habt Ihr alle Tiere der ersten Levels eingesammelt, dürft Ihr in die letzten vier Spielstufen. Natürlich warten die Tiere nicht darauf, daß Hewlett sie einfach schnappt, sondern hüpfen fröhlich in den Levels umher. Bevor Ihr Euch dem Tier nähert, muß Hewlett es mit einem Schuß aus seinem Zauberstab betäuben. Berührt Hewlett das bewußtlose Opfer, wird es automatisch in den Keller befördert. Kommt Hewlett mit einem noch quietschfidelen Lebewesen in Kontakt, ist eines von anfänglich drei Bildschirmleben futsch. Um Hewletts Aufgabe weiter zu erschweren, befinden sich in den Levels spezielle Hindernisse, wie Eisbahnen, Sprungfedern, Säurepfützen und Klebstoffsteine. Auf der Habenseite verbucht Hewlett hingegen einen Haufen Extras, die seine Arbeit erleichtern. Neben, zeitlich begrenzten, dickeren Schüssen für den Zauberstab, gibt's Continue-Sterne (für fünf Sterne gibt's ein neues Continue), Bonusrunden und Warpzonen. Dank Paßwörtern könnt Ihr an alten Stellen wieder anfangen. Quasi als Extra-Bonus liegt den ersten *Magic Boy*-Schachteln übrigens noch ein zweites Spiel namens *Cool Croc Twins* bei. *mh*

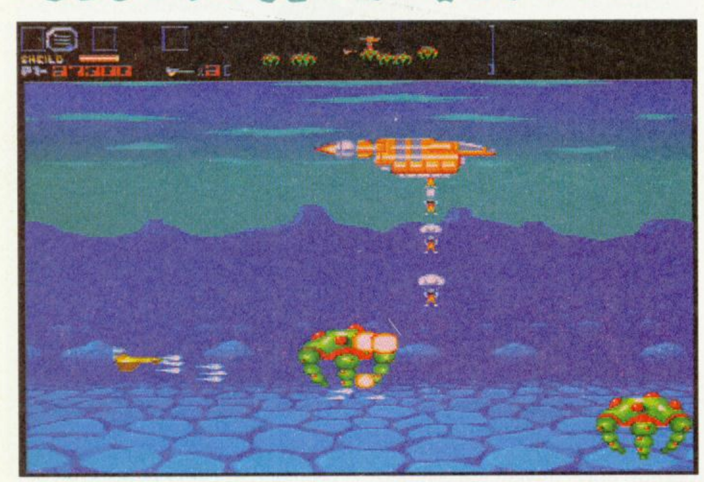
Jedes Land ist in acht Abschnitte unterteilt, von dem Ihr die ersten vier gleich anwählen dürft

Wenn Hewlett alle Extrablöcke in einem Level "umfärbt", gibt's ein Bonus-Schmankerl

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Empire Software	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Empire Software	
AMIGA	70%
Grafik: 69%	Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KByte	
Unterstützt: –	
Geplant für: PC, ST	



Nostalgie wie nie



Die Übersicht stört nicht: Das obere Drittel zeigt das gesamte Level

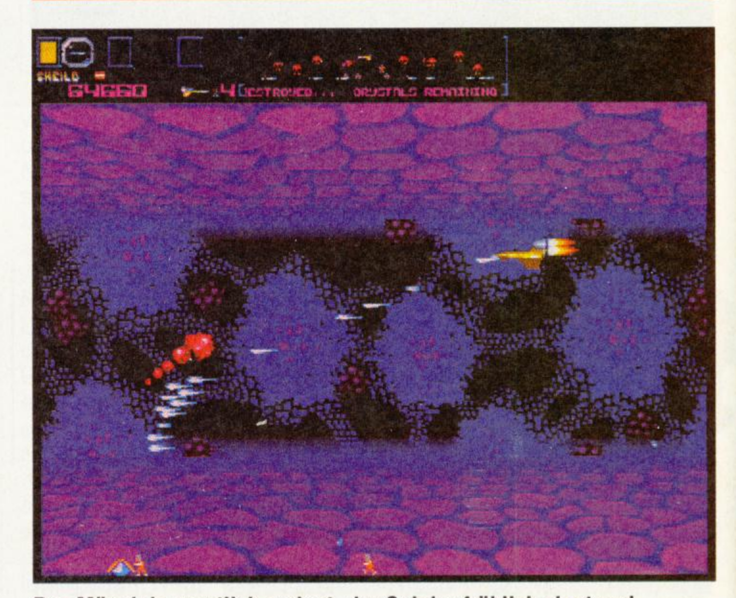
Overkill

Wer erinnert sich noch an die Spielhallen der beginnenden achtziger Jahre? Damals hagelte es Stubenarrest und Fernsehverbot, weil keiner mehr rechtzeitig nach Hause kam und Omi beim Kaffeekränzchen oder Mutti beim Abendbrot allein ließ. Die Ursache des Übels stand in der Spielhalle um die Ecke und hieß *Defender*. Dieser gute alte Williams-Automat prägte zusammen mit *Donkey Kong*, *Scramble* und *Space Invaders* die Jugendlichen und ließ die Zunft der Computer- und Videospieler erst richtig entstehen. Das *Defender*-Spielprinzip war dabei denkbar einfach: Auf einem horizontal scrollenden Spielfeld wurden die am Boden laufenden Menschlein mit Hilfe eines von Euch gesteuerten Kampfschiffes vor üblen Aliens geschützt.

Mindscapes *Overkill* schneidet sich eine Scheibe vom Ruhm des Originals ab und startet mit ähnlichem Spielprinzip in die Warenhäuser dieser Welt. Wieder sitzt Ihr in einem kleinen Flieger und ballert innerhalb eines in beide Richtungen scrollenden Levels auf alles, was nicht menschlich ist. Am Boden befinden sich Kristalle der Aliens, die Eure Bodenmannschaften außer Betrieb zu setzen haben. Eure Aufgabe ist es, eventuell arbeitslose Mannen zum nächsten Kristall zu fliegen und dabei den Luftraum komplett zu säubern. Sind alle Aliens in die ewigen Jagdgründe geschossen, geht's zum nächsten Planeten. Natürlich wartet *Overkill* auch mit einigen Extras auf: Zum einen hat Euer Schiff einen Schild, welcher alle 25000 Punkte an Energie gewinnt. Zum anderen lassen einige Aliens Extrawaffen, wie Streuschüsse, Bomben oder Laser fallen. Habt Ihr trotz des Waffenarsenals Eure Leben verpustet, warten weder Continues noch Paßwörter. *kn*

gut

Wenn's um die Länge geht, könnte sich der *Overkill*-Bart schon allein der Spielidee wegen ins "Guinness-Buch der Rekorde" eintragen lassen. Es ist schon ein wenig frech, ein zehn Jahre altes Spiel zu klonen und nicht mal den Namen des Originals irgendwo zu erwähnen. So bietet *Overkill* altbewährtes, aber mittlerweile stark "gähn-gefährdetes" Alien-Schießen ohne jeglichen Schnickschnack: fliegen, schießen, ausweichen, schießen, fliegen... . Taktiker und Extrawaffenfetischisten werden in *Overkill* nicht gerade den Inhalt ihrer Wunschträume wiederfinden, Nostalgiker und anspruchslose Ballerfans werden von der Alien-Hatz jedoch gründlich überzeugt. Als Zugabe gibt's wunderschönes und technisch perfektes Parllax-Scrolling in AGA-Farben und eine korrekte Steuerung, die schon bei *Defender* unerläßlich war.



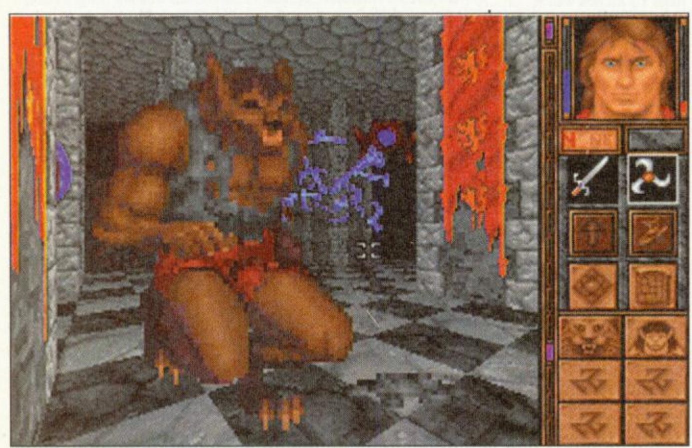
Das Männlein sportlich springt, der Spieler fröhlich singt und obendrein ein Highscore winkt



Ob's Defender-Erfinder MacLean weiß? Selbst vor außerirdischen Spermien seid Ihr nicht gefeit.

Genre: Action	
Hersteller: Mindscape	
Zirka-Preis: 80 Mark	
Testmuster: Mindscape	
A 1200	68%
Grafik: 47%	Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: A 1200/4000	
Unterstützt: –	
Geplant für: Amiga	

Umgeformt und Spaß dabei



Halt da! Vor soviel gepixeltem Unheil gehn wir in die Knie

gut

Gleich wird mir schlecht. – Die Kerkerwände flitzen in einem solchen Affenzahn an den vor Staunen geweiteten Triefaugen des aktuellen Unholds vorbei, daß man Konrad Zuse noch posthum für die Erfindung des Computers in die haarigen Monsterarme schließen möchte. Wer seine Wechselbälger richtig antreibt, hat Shadowcaster an zwei bis drei Spieleabenden komplett durchteilt, zumal unser dreidimensionaler Vorwärtsdrang nur sporadisch von klitzekleinen Simpelrätseln abgebremst wird. Hier mal 'nen Gegenstand abliefern, dort einen Schalter betätigen – das wars. Daß Shadowcaster trotzdem gehörigen Spaß macht, liegt an der abwechslungsreichen Grafik und dem frischen "Charakter-Wechsle-Dich"-Spielchen, mit dem wir dem Gegner an den Fersen kleben. Saublöd dagegen die Warterei, um seine Hit- und Magiepunkte wieder aufzuladen. Hier hätte ein "Rest"-Button Wunder gewirkt und vor teilweise zehnminütigem Waffenstillstand bewahrt. Ansonsten ein knusprig-knallbunter Pausenfüller, für alle, die auf Ultima 8 warten.

Shadowcaster

Eins muß man den Garriott-Brüdern lassen. Ihr Gespür für neue Talente unter den Spieldesignern ist bemerkenswert. So sicherten sie sich rechtzeitig Chris und Erin "*Wing Commander* Roberts und Doug "*Ultima-Underworld*" Church für ihre Dienste bei Origin. Nicht anders ist es jetzt mit Steve und Brian Raffel von Raven Software geschehen. Die Brüder fielen schon im letzten Jahr durch ihr anspruchsvolles Amiga-Rollenspiel *Black Crypt* bei Electronic Arts angenehm auf und empfahlen sich für weitere Projekte. So entstand das aktuelle *Shadowcaster* durch die kreative Zusammenarbeit von einem Teil der festen Origin-Crew mit Raven Software – die fixe 3D-Engine steuerte ID-Software bei, spätestens seit ihrem indizierten *Castle Wolfenstein* in aller Munde.

Bei soviel Rollenspiel- und Action-Wahn konnte natürlich nur eine Mischung dieser beiden Genres das Licht des Diskettenschachts erblicken. – In *Shadowcaster* steuern wir einen wehrhaften Solocharakter durch monsterverseuchte 3D-Labyrinthe. Das wirklich Unglaubliche dabei: Es gibt kein Britannia, keine Avatare, keine Runen und keine fragwürdigen Rittertugenden. – Kurz gesagt, Story und Szenario sind unverbraucht. Unser Privatheld, Kiri mit Namen, gehört zu den wenigen Überlebenden einer Rasse von Formwandlern, die sich, genügend Training vorausgesetzt, in zahlreiche Metaformen (siehe Kasten) verwandeln können. Wie üblich in solchen Fällen treten außerdem auf: Ein geknechtetes Volk, ein motziger Obermotz und zahlreiche Hilfsstinker, an denen wir unser Lieblingsschwert schartig hauen dürfen.

Unser forscher Heldenblick geht weit in eine über- und unterirdische 3D-Welt, in der der Feind hübsch animiert durch die Gegend kreucht, fleucht, paddelt und schleimt. Wir bewegen uns flüssig scrollend durch selbige und



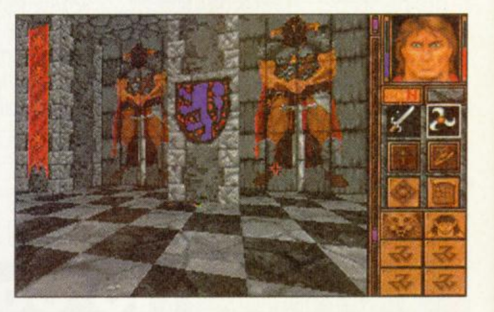


Von diesem netten älteren Herrn würden wir eine Waschmaschine kaufen...

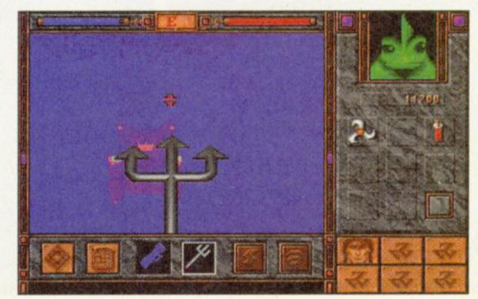
...oder vielleicht doch nicht.



Bibliophil: Er wollte bloß ein Buch, die Antwort war ein Fluch



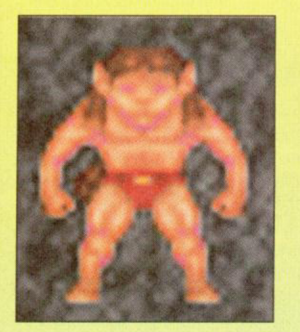
Edel: Ist gerade mal nichts los, darf man die Gegend bewundern und sich an Wandmalereien erfreuen



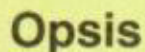
Abgetaucht: Selbst im Wasser haben wir keine Ruhe vor ungemütlichen Gesellen

Mutiert

Menschliche Formen sind in gewissen Momenten ja ganz nett, aber richtig lustig wird es erst, wenn wir das Leben eines Unholds spielen dürfen. Shadowcaster hält gleich sechs unterschiedliche Monsterdesigns für uns bereit, die alle ihre Vor- und Nachteile haben.



Caun
Gerade mal 60 cm groß und 40 Pfund leicht. Kein guter Kämpfer, aber vortrefflicher Zauberer. Heilt doppelt so schnell wie der Mensch, kann ein künstliches Licht erzeugen, einen magischen Schutzschild errichten und weitentfernte Gegenstände greifen.



Opsis
Fliegendes Auge, das seine Gegner durch Zauberkräfte direkt töten oder verlangsamen kann. Benutzt ein Opsis die Karte, dann erscheinen auf ihr auch Bereiche, die noch nicht von uns betreten worden sind.

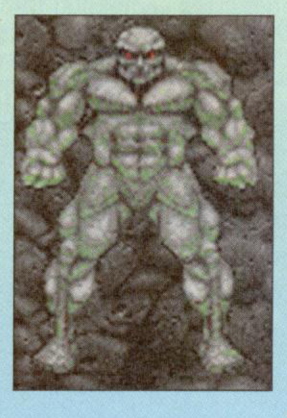




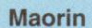
Kahpa
Grün, stark und wasserdicht. Der Taucher der Truppe kann unter Wasser Elektroschocks austeilen und mit Schallwellen angreifen.



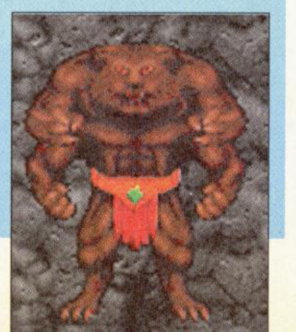
Ssair
Neben Opsis der zweite Flieger der Truppe. Haut mit dem Schwanz zu und kann Feuer speien. Im Dauertest leider eine ziemliche Enttäuschung.



Grost
Der Mann fürs Grobe in Shadowcaster. Haut mördermäßig zu und ist fast unverwundbar. Steht leider erst kurz vor Schluß zur Verfügung, sorgt dann aber für zügigen Durchmarsch.



Maorin
Eine 2 Meter große, 400 Pfund schwere Katze mit zwei Beinen und vier Armen. Kann im Dunkeln sehen, sehr gut springen und eisenhart zuhauen.

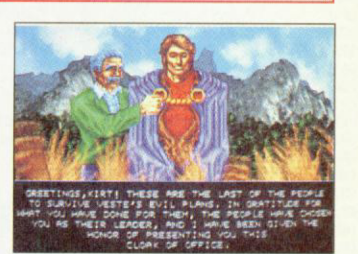




Das nenne ich Körperkultur: Während sich Otto Normal-Bürger durch jahrelanges Fitneßtraining vom Schlaffi zum Schwarzenegger wandelt, reicht dem *Shadowcaster* ein lichter Moment der Konzentration. Konsequent setzten die Designer die grandiose Idee mit dem wandelbaren Heldenkörper im Spiel um: Bestimmte Bereiche der Labyrinthlandschaft lassen sich nur in passender Gestalt erreichen, einige Puzzles können nur durch gezielten Körpereinsatz gelöst werden. Ebenso ausgefeilt wie das erfrischende Gestaltwandler-Prinzip ist die optische Aufmachung *Shadowcasters*. Statt auf gut Glück ein eigenes 3-D-System zu entwickeln, versicherte sich Raven und Origin der Mitarbeit des bekannten Grafikgurus John Carmack. – Mit Erfolg. Ob im nebelverhangenen Schauerlabyrinth oder im lauschigen Unterwasserdungeon: Carmack zauberte eine paradiesisch schöne Kerkervielfalt auf den Bildschirm. Trotzdem rückt *Shadowcaster* nicht in die erste Rollenspielgarde vor. Für einen mit allen Wassern gewaschenen Monsterjäger stecken einfach zu wenig Rätsel in *Shadowcaster*, mangels Umfang sind alle Dungeons viel zu früh erforscht, der Obermotz zu schnell besiegt. Wer also eine Art "Super"-*Underworld* erwartet, sollte die Finger von *Shadowcaster* lassen, wer, in grafisch ansprechender Umgebung, nur mal eben ein paar Monster verhauen will, darf zugreifen.

metzeln, was das Zeug hält. Immer wenn wir einen besonders wichtigen Abschnitt im Spiel erfolgreich befriedet haben, treffen wir auf einen Obelisken, der uns die Fähigkeit einer weiteren Metaform-Umwandlung als Belohnung schenkt. Je nachdem, in welcher Form wir gerade stecken, können wir z.B. durch die Lüfte segeln, große Sprünge machen, uns in enge Nischen zwängen oder in überflutete Labyrinthbereiche abtauchen. Monster werden mit den heldentypischen Waffen erlegt, die wir in beiden Händen, Klauen, Tentakeln oder Flossen bereithalten, als da wären Schwerter, Äxte, Dreizacks, Zauberstäbe und ein witziges Boomerang-Shuriken.

Wohl und Wehe hängt natürlich von unseren Hitpoints ab, die bei Feindberührung unerbittlich abgezogen werden und nur durch schnödes Abwarten oder spärlich verteilte Zaubertränke wieder aufgebaut werden. Genauso sieht es mit der magischen Energie aus, die vorwiegend dazu benutzt wird, in eine der sechs Metaformen zu wechseln oder einen Zauberspruch loszulassen. Ist die Magie verbraucht, verwandeln wir uns wieder in die menschliche Grundform und müssen abwarten, bis die Mutationsbatterien wieder ordentlich oktarinen Saft gefaßt haben. Unser Spielplatz ist voller vielfältiger Landschaftmerkmale. So starten wir unter freiem Himmel, arbeiten uns durch Kellergewölbe, Prunkkammern, Schloßparks und Bibliotheken, machen Abstecher in Moder-Dungeons, Schlammgruben und Tiefbrunnen und landen hoffentlich im finalen Lava-Level. Waffen, Zauberpotential und Rucksack unseres flexiblen Helden werden mit der Maus verwaltet, der 3D-Ausblick darf in der Größe der Leistung des Rechners angepaßt werden. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm eine Übersichtskarte mit, auf der dankenswerterweise auch wichtige Geländeformen, sprich Säureseen, Lavapfühle und Treibsandfallen eingezeichnet werden. *vw*



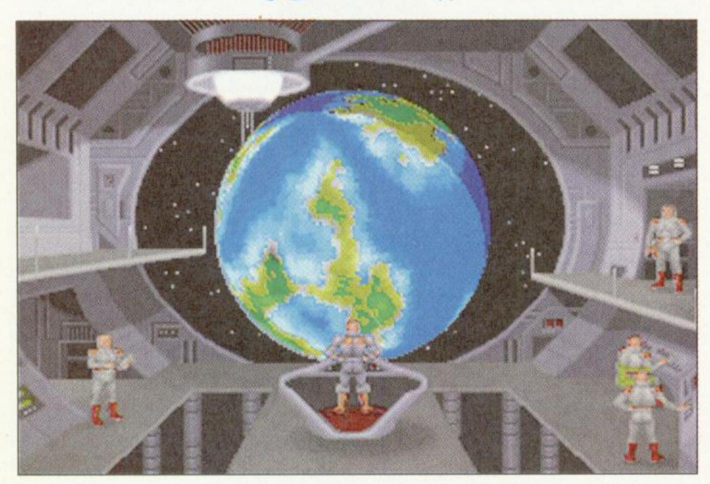
Jubel: Ritter Weitz läßt sich von den Massen feiern...

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin/ Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 74%

Grafik: 80% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386SX, 4MB RAM, 16 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, General Midi, Joystick
Geplant für:

Sternenbanner



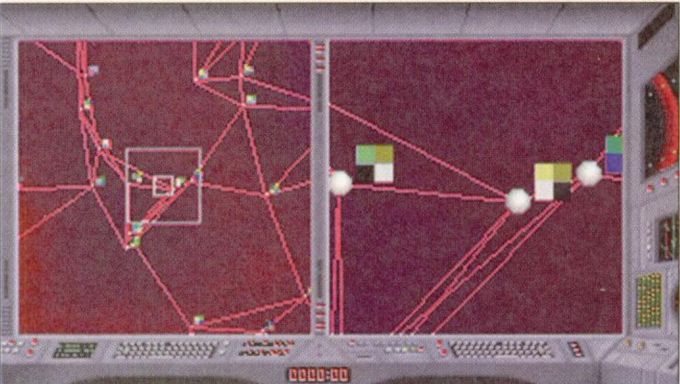
Kleinsternerei pur: Denk ich an Starlord in der Nacht, dann bin ich um den Schlaf gebracht

Starlord

Da kommt jeder Philosophiestudent ins Grübeln: Nicht der soziale Kapitalismus, noch der kapitale Sozialismus werden das Wettrennen um die vorherrschende Gesellschaftsform gewinnen. In *Starlord* haben sich die Oberhäupter der vereinigten Galaxis auf die gute alte Monarchie besonnen. Die einigen hundert Sterne der Galaxis werden von verschiedenen Lords, Fürsten und anderen imperialen Großmeistern beherrscht, die natürlich untereinander spinnefeind sind und sich gegenseitig das Raumwasser abgraben wollen.

Vor dem Start Eurer Karriere als *Starlord* habt Ihr die Wahl zwischen dem Dynasty Mode und dem Alleingang durch die Weiten der Galaxis. Wählt Ihr den Dynastie Mode, kommt Ihr etwas schneller in die königlichen Gänge, denn mit der Familienbande habt Ihr weitreichenden Geleitschutz. Im Alleingang müßt Ihr zwar am Anfang etwas mehr rotieren, braucht dann aber keine Angst zu haben, daß Euch jemand aus der lieben Verwandtschaft in den Rücken fällt. Nachdem Ihr die Farben Eures Wappens zusammengestellt habt, geht es dann

Viel Wut in blauen Blut: Der Kampfbildschirm ist eine von Singeltons typischen Taktikspielchen



Ein wahrer Fürstenberg: Auf der Karte habt Ihr die Übersicht über Transportwege und Besitzansprüche

Hübsch anzusehen, aber nicht interaktiv – In der 3D-Ballerstage wird nicht geflogen, sondern beobachtet

endgültig ans Eingemachte. Mit Eurer Sternenflotte, die aus Handelsschiffen und Kampfraumern besteht, versucht Ihr Euch zum *Starlord* emporzuarbeiten. In drei wichtigen Eigenschaften müßt Ihr Eure königliche Eignung beweisen, denn als unfähiger Händler, mieser Logistiker oder stümperhafter Weltraumscherge braucht Ihr Euch nicht einmal um den Posten zu bewerben. Wie in jedem bespielbaren Sonnensystem, hat auch in *Starlord* jeder Planet einige spezielle Produktionstypen. Damit sind beste Voraussetzungen für den Handel gelegt. Beim Verschiffen Eurer kostbaren Fracht könnt Ihr verschiedene Wege einschlagen. Je nach Wegeigentümer steht dann die eine oder andere Balgerei mit anderen Lords an. Im Kampfmodus kann Eure Flotte über ein Wabensystem und verschiedene Funktionen auf den Gegner angesetzt werden. Der letzte und endgültige Kampf um die königliche Gondel kann in einer 3D-Stage bewundert werden. Dem Familienleben steht in *Starlord* ein besonderer Status zu: Bei den Verzweigungen und Verästelungen würde jeder Partnervermittlung die Computer aus den Nähten platzen. Schließlich sind familiäre Beziehungen in Singelton´s Taktikhammer oft der Grundstein zum Erfolg. Die feine englische Art zählt dabei wenig, denn wenn ein Sternchen winkt, kann es schon mal passieren, daß der dritte Nachfahre von Lord Fedigad zwar scharf auf Lady Juliet ist, aber kurzerhand von Duke Andelon mit der Enkelin von King Barnett verheiratet wird, schließlich heiligt der Zweck die Mittel. *cd*

gut

Starlord überzeugt mit strategischem Tiefgang und darf sich als wahrhaft königliches Taktikspiel verstehen. Die Zahlenschieberei auf den verschiedenen Sternen haut jeden mittelklassigen Buchhalter aus den Schuhen, die verzwickten Familienbande verlangen den totalen Überblick vom angehenden *Starlord* und nicht vorhersehbare Zwischenfälle muntern die Jagd nach der Galaxiskrone weiter auf. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Kampfbildschirm. Die Mixtur aus Schach, Halma und verschiedenen Funktionszügen kann sich durchaus sehen lassen. Actionfans sollten sich nicht von den bunten Bildern oder der 3-D-*Wing Commander*-Stage blenden lassen: *Starlord* ist bis auf die Knochen ein staubtrockenes Strategiespiel. Bei der Benutzerführung hat man sich keinen Zacken aus der Krone gebrochen: *Starlord* mit der Maus zu bedienen, ist genauso aussichtslos, wie mit dem Sternenkreuzer einen Purzelbaum zu schlagen. Mit der musikalischen Begleitung konnte Microprose sich anscheinend ebenfalls nicht anfreunden, nur in der 3D-Stage hat die Soundkarte etwas zu melden, ansonsten herrscht weitgehende Funkstille.

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 83%

Grafik: 52% **Sound: –%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA
Unterstützt: Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –


Joysoft

Ohne Kontrolle



Händler des Todes: Im Waffenshop rüstet Ihr Euch aus

gehtso

Ich liebte *Starflight*, ich mochte *Star Control*, aber bei *Starship* versagt das "Wir erforschen ein ganzes Universum" - Prinzip. Die *Starship*-Galaxie ist ohne Zweifel umfangreich, tolle Grafikszenen sowie flockige Sprachausgabe lockern den Spielbetrieb auf. Der Reiz, Planeten zu erobern, sein Bankkonto zu füllen und fettere Schiffe zu fliegen, reicht normalerweise als motivierender Treibsatz aus. Schade nur, daß sich die Designer scheinbar wenig Mühe gegeben haben, um *Starship* den letzten Schliff zu geben. Vor allem in den – unvermeidlichen – Landeoperationen, versagt die Steuerung. Die eigene Crew läßt sich nur mit Mühe extakt über die Planetenoberfläche führen, die tumben Landgänger bleiben an jedem Strauch hängen und verhalten sich bei einem Angriff alles andere als intelligent und unterm hektischem Befehlsgefuchtel verglüht die wertvolle Besatzung – zu oft – im Laserfeuer .

Starship

Die Spieleindustrie greift (wieder mal) nach den Sternen: In der Vergangenheit erfolgreiche Spielkonzepte werden aus verstaubten Schubladen gekramt und technisch aufgebohrt neu aufgelegt. Zur Zeit werden mit Vorliebe Oldies ausgebuddelt, in denen Ihr das Weltall erforscht. So feierte jüngst der Kultklassiker *Elite* nicht nur in der Originalfortsetzung *Frontier* eine glanzvolle Auferstehung, sondern diente auch Origin's *Privateer* als Vorbild. Die US-Kollegen von Merit-Software hingegen bedienen sich in ihrem neusten Spiel *Starship* beim *Starflight*-Prinzip. Mit einem geringen Grundkapital auf dem intergalaktischen Bankkonto müßt Ihr Euch im lokalen Sternenhafen nicht nur ein Raumschiff kaufen und es ausrüsten, sondern auch eine passende Mannschaft zusammenstellen. Ähnlich wie beim Vorbild, sind dabei Posten wie Schiffsarzt, Ingenieur, Navigator und Wissenschaftsoffizier zu besetzen. Ist die Mannschaft an Bord, kann's losgehen. Von der Brücke Eures Raumers klickt Ihr Euch in die verschiedenen "Abteilungen". Im Navigationsmodus pickt Ihr Euch auf einer Sternenkarte den künftigen Zielort heraus, im Landemodus dockt Ihr an einen Raumhafen an oder landet auf einem Planeten. Wollt Ihr einem Planeten einen kleinen Besuch abstatten und diesen gar erobern, müßt Ihr erst eine Landecrew aus der Besatzung auswählen und mit Handfeuerwaffen ausrüsten. Auf der Oberfläche angekommen, lassen sich die einzelnen Mitglieder der Truppe mit verschiedenen Befehlen (z.B. "Laufe", "Nimm", "greif an"), die Ihr in einem Menü anklickt, steuern. Habt Ihr eventuell vorhandene Planetenbewohner erledigt, dürft Ihr die übriggebliebenen Habseligkeiten einsammeln und gar den Planeten für Euch beanspruchen. Als Planetenbesitzer fühlt man sich nicht nur besser, sondern hat auch ein dickeres Bankkonto, mit dem Ihr größere Schiffe und noch mehr Ausrüstung kaufen könnt. *mh*



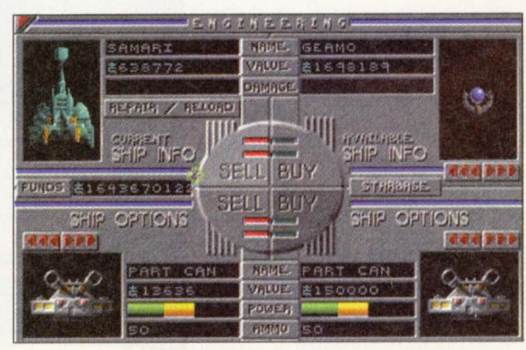
Friedlich ist's nicht: In den Tiefen des Alls ...



... und auf zahlreichen Planetenoberflächen sprechen die Laser – wenn die Benutzerführung mitmacht.



Starflight läßt grüßen: Wir suchen uns eine Mannschaft für das Raumschiff aus



Teurer, schöner, besser: Im Sternenhafen kaufen wir uns ein feines Raumschiff

Genre: Strategie/Action
Hersteller: Merrit
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 64%

Grafik:69% Sound: 73%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er, 25 MHz,VGA 4 MByte, Maus, 20 MByte auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, GM
Geplant für: CD-ROM



Auf in die 4.Dimension: WER HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN



CyberMan® 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen











SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

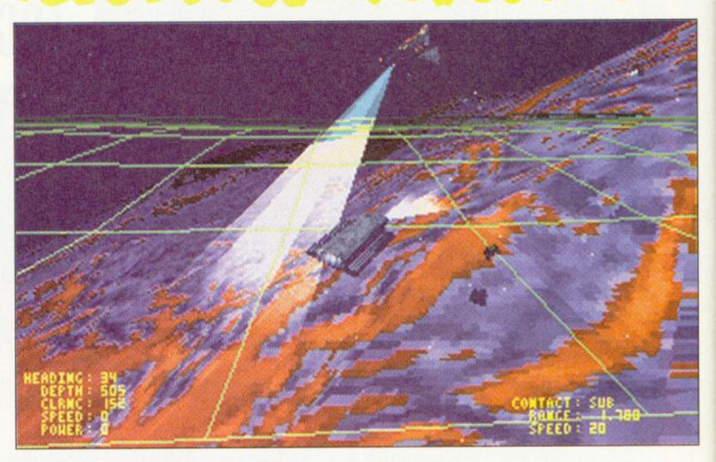
- 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- Eingebaute CD-Rom Schnittstelle



Weltneuheit exclusiv nur bei KARSTADT

distributed by office data®

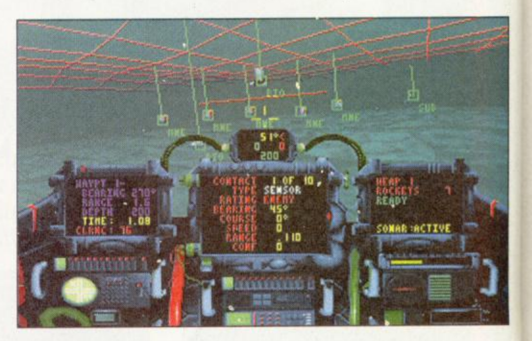
Wasser marsch



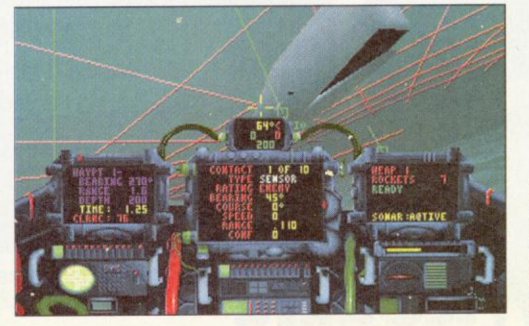
Der Meeresboden am Südpol sieht noch unbelastet aus

Subwars 2050

Für die vielen Industriestaaten lebenswichtige Rohstoffe werden immer knapper. Schon jetzt ist abzusehen, daß beispielsweise aus heute kräftig sprudelnden Erdölquellen in ein paar Jährchen nur noch ein paar klägliche Tröpfchen sickern. Deshalb stehen die meisten großen Konzerne bereits in den Startlöchern, um den rohstoffreichen Meeresgrund unter sich aufzuteilen. Im Jahr 2050 ist deshalb auf dem Boden der Ozeane mehr Verkehr als auf auf dem Mittleren Ring in München zur Rush-hour. Mit allen Mitteln versuchen die Konzerne ihre Unterwasserparzelle zu verteidigen oder der Nachbarfirma den Claim zu mopsen. Da patroullieren bewaffnete U-Boote an den Grenzen und Minenfelder versperren den Unterwasserweg – kurzum, es herrscht Krieg auf dem Meeresgrund. In Microproses neuer Simulation *Subwars 2050* stellt Ihr Euch in fünf verschiedenen Szenarios, einem Trainingskurs, der Antarktis, der japanischen See, dem Nord-Atlantik und dem Südchinesischen Meer, den Konzernen entgegen. Jedes Szenario ist in neun Missionen unterteilt, erst wenn die vorhergehende Aufgabe erfüllt ist, dürft Ihr à la *X-Wing* die nächste Mission in Angriff nehmen. Die Einsatzplanung liest sich dabei streckenweise wie eine Greenpeace-Fibel: Wale müssen aus einer Walfarm gerettet oder seltene Fische per Farbstoff für



Ein geldgeiler Konzern hält in einem Unterwassergehege ein paar Wale gefangen...



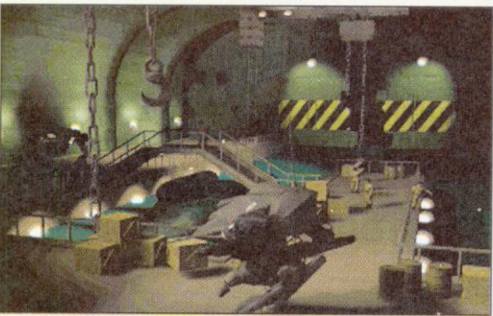
...aber der Konzern hat die Rechnung ohne uns gemacht. Schon schwimmt der Wal davon.

Für die Idee dem mittlerweile ziemlich überfüllten Digi-Himmel den Rücken zu kehren und die Handlung einer futuristischen Simulation auf den Meeresboden zu verlegen, haben sich die Programmierer von *Subwars 2050* einen Orden verdient. Schon die neue Unterwasser-Umgebung ist eine wohltuend frische Abwechslung zu all den Fliegern, Schiffen und Raumkreuzern. Ein Lob auch für die frechen Missionen: Statt banaler Simpelaufträge ("bombardiere Ziel A, torpediere Ziel B") werden dem Unterwasserpiloten motivationsfördernde Öko-Einsätze geboten. Schade nur, das sich die Designer das unbarmherzige "Schwimm oder stirb"-Prinzip von *X-Wing* für die Missionen ausgesucht haben. Eine intelligentere Einsatzstruktur à la *Wing Commander* wäre mir lieber gewesen. Außerdem sind knapp über 30 Missionen eine Spur zu wenig. Dafür schwappt dem Bio-Skipper grafisch Anspruchsvolles vor das Seerohr: Stimmt die Rechenpower des PCs, sind Meeresboden und Objekte mit "Textures" überzogen.





Hier wird der Einsatz verteilt und Euer U-Boot ausgerüstet



Nach dem Einsatz gehts ins Dock

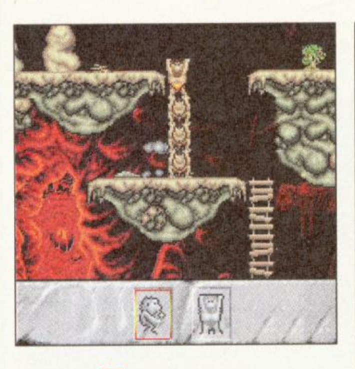
den Feinschmecker ungenießbar gemacht werden. Die betreffenden Fischfang Konzerne sehen dies natürlich gar nicht gerne und schicken Euch ihre U-Boot-Flotten auf den eingezogenen Schnorchel.

Vor dem Einsatz sucht Ihr Euch ein U-Boot aus und stellt die Bewaffnung (Torpedos, Raketen, Tarnbojen) zusammen und kontrolliert die Mission anhand einer computergenerierten Einsatzkarte. Endlich im Wasser – ihr werdet von einem U-Boot-Träger ins Einsatzgebiet gebracht – seht Ihr die feuchte Umgebung in 3D. Statt Radar habt Ihr Sonar, statt Wolkendecke die Meeresoberfläche. Um sich beim Einsatz vor dem Feind zu verbergen, müßt Ihr die Bodenbeschaffenheit des Meeresbodens genauso ausnutzen wie die thermischen Schwankungen im Wasser. Normalerweise seht ihr aus dem Cockpitfenster Eures U-Bootes, auf Knopfdruck wird die Perspektive – von außen, Waffenansicht, Gegneroptik – gewechselt. Gesteuert wird das eigene U-Boot mit der Tastatur, der Maus oder einem Joystick. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 80%

Grafik: 72% **Sound: 69%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, 16 MHz, 1 MByte RAM, 9 MByte auf Festplatte, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick
Geplant für: –



Humans

Sie sind klein, knubbelig, voller Haare, und sie sind unsere Vorfahren. Die Rede ist von den Minineandertalern, die GameTek in 150 Levels zum Geschicklichkeitstest antreten läßt. *Humans*, vor rund einem Jahr bereits auf Disketten zu Hause, tummeln sich jetzt auch auf CD-ROMs. Spielerisch hat sich bei den modernen *Humans* gegenüber ihren älteren Kollegen nichts verändert. Die amüsante Evolutionshilfe, die Ihr den kleinen Wichten per Joystick oder Tastatur gebt, ist recht abwechslungsreich – immerhin schlummern auf der CD 150 Levels mit verschiedenen Aufgabenstellungen. Verhaspelt Ihr Euch, reicht ein Druck auf die Escape-Taste, um den Level abzubrechen und neu zu starten. Ob sich die Ausgabe für die CD-ROM-Version lohnt, bleibt zweifelhaft. Denn technisch hat sich am Silberling nichts verändert: Weder grafisch noch akustisch übertrumpfen die CD-ROM-Urmenschen ihre Disketten-Vorläufer. Wer aber auf der Suche nach einem kurzweiligen Tüftelvergnügen ist, sollte *Humans* probespielen. *mh*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Game Tek
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Game Tek

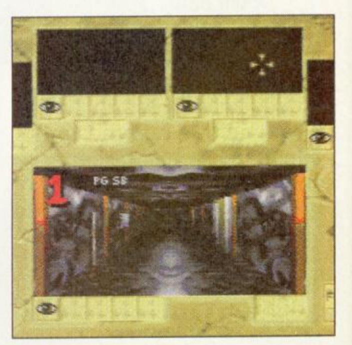
AMIGA 74%

Grafik: 63% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte RAM
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster Joystick
Bereits erschienen: –



Space Hulk

Kernige Knaben, die Space Marines aus dem englischen "Warhammer 40000"-Rollenspielsystem. Anders als ihre Kollegen, die in Gremlins *Space Crusade* ihr Unwesen isometrisch trieben, meucheln sich die Marines von Electronic Arts in Echtzeit und 3-D-Grafik durch die feindlichen Raumschiffe. Ihr Ziel sind in jedem Fall stinkige Aliens, die sich mit Klauen und Zähnen gegen die Terminierung wehren. Hier liegt auch gleich der entscheidende Nachteil des Spiels: Jedem Söldner wurde, zusätzlich zum Hauptbildschirm, ein eigener kleiner Monitor gegönnt, den wir überwachen müssen. Taucht der Feind dann aus allen Richtungen auf, ist es aus mit der Übersichtlichkeit, und nervige Hektik setzt ein. Abgesehen von dieser gewöhnungsbedürftigen Macke im Spieldesign, die wir auch schon in der MS-DOS-Version beklagen mußten, ist die Amiga-Umsetzung technisch gelungen. Knusprige Zwischengrafiken und markige Soundeffekte lassen die Herzen der Warhammer-Fans höher schlagen. Science-fiction-Freunde dürfen zuschlagen. *vw*



Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Electronic Arts

AMIGA 60%

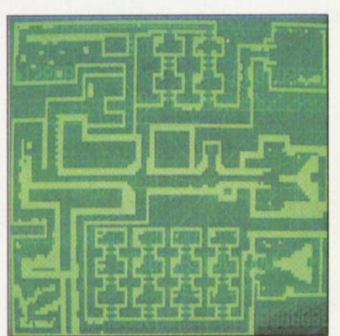
Grafik: 58% Sound: 69%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1MB RAM
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Erschienen für: MS-DOS


ES GEHT WEITER...
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
FANPRO
attic
Unter Lizenz von
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie
Das Schwarze Auge
Die Schicksalsklinge
DIE SCHICKSALSKLINGE
STERNENSCHWEIF
Zweiter Teil der Nordland-Trilogie
SEID IHR BEREIT?



Alien Breed

Der MS-DOS Alien Tilger sollte sich schon mal eine Lesebrille besorgen. — Die PC-Umsetzung von Team 17 Aktionknaller leidet unter Micro-Ruckeln. Sobald unser Terminator losmarschiert, beginnt die Umgebung ganz fein zu vibrieren, und die Gruselgrafik erreicht nur leicht verschwommen unsere Sehzentrale. Zum Glück bot das Amiga-Vorbild genug Atmosphäre und Science-fiction-Getümmel, damit trotz dieser MS-DOS-Bildstörung, ein prima Actionspiel für PCs übrigbleibt. Ihr steuert allein oder zu zweit Eure Helden aus der Vogelperspektive, durch verwinkelte Level, die in alle Richtungen scrollen. Unterwegs eingesacktes Geld darf am Computerterminal gegen bessere Waffen, Munition oder ein Päckchen Schlüssel eingetauscht werden. Das nette *Pong* müssen wir im INTEX-System leider vermissen. Zudem tauchen auch in der PC-Version einmal terminierte Aliens sofort wieder auf, wenn man den Bildschirmbereich verläßt. Unnötig und etwas nervend, aber man kann damit leben. *vw*



Genre: Action
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Team 17

MS-DOS 67%

Grafik: 69% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 640 Kbyte, VGA, 2,5 MB
Unterstützt: AdLib, Soundblaster,
Geplant für: Amiga



Cover Girl Strip Poker

Das Genre ist uralt und gehört zur beliebtesten, zumeist aber auch anspruchslosesten und schmuddeligsten Art der Computerunterhaltung — Strip Poker. Von Zeit zu Zeit wagt das eine oder andere Softwarehaus dieses Genre zu pflegen und riskiert damit meist seinen guten Ruf.

Die britische Softwareschmiede Storm: The Sales Curve brachte letztes Jahr einen Genre-Vertreter auf den Markt, der weder in Sachen Spielstärke, noch als aufreizender Diaprojektor vernünftig funktionierte. Vor kurzem machte sich die CD-ROM-Variante von *Cover Girl Strip Poker* auf, die Männerherzen dieser Welt höher pochen zu lassen. Unerwartetes Ziel des Spiels ist es, jedwede Gegnerin kurzerhand ihrer Textilien zu berauben. Dazu bekommt Ihr fünf Spielkarten in die Hand und pokert mit der Dame und einem Startkapital von 2500 Dollar um die Wette. Die acht Damen unterscheiden sich dabei kaum: Nach dem Mäntelchen legen die Mädchen Strümpfe, Strapse, BH und zu guter Letzt Ihr Pussy Panty nieder. Dank des Multimediums CD entfummeln sich vier der acht Damen netterweise per Video ihrer überflüssigen Hardware. Auf Knopfdruck dürfen die wichtigsten Körperteile sogar herangezoomt werden, wobei sich die Bildqualität wenig ändert: Die Pixel werden einfach viermal so groß. Wer's braucht wird seelig — alle anderen gähnen gigantisch und sparen auf eine echte Peep-Show. *kn*

Genre: Poker
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Leisure Soft

CD-ROM 24%

Grafik: 31% **Sound:** 52%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA, CD-ROM
Unterstützt: Adlib, Roland
Bereits erschienen: Amiga

Die Sterne der Spieler

Wir haben auch diesmal wieder interessante Zuschriften zur Astro-Karte erhalten.

Hier eine kleine Auswahl : "Hach welch Glück" (Madame Castafiore, Mailand) – "Wissenschaftlich fundiert" (Johann Baptist Phossyl, Sternenwarte) – "Tausend Höllenhunde" (Archibald Haddock, Schloß Mühlenhof) – "Ich brauche keine Harke" (Balduin Bienlein, Schloß Mühlenhof) – "Hier ist nicht die Metzgerei Schnitzel" (Nestor, Schloß Mühlenhof) – "Wau" (Struppi, Schloß Mühlenhof).

Der Schütze auf einen Blick

Spielertyp:	Der Optimist
Element:	Feuer
Planet:	Jupiter
Lieblingsfarbe:	Gold
Positive Eigenschaften:	Idealistisch, einsichtig, gerecht, weise, gütig
Negative Eigenschaften:	Leichtgläubig, heuchlerisch, snobistisch
Berühmte Schützen:	Jane Fonda, Tina Turner, Bhagwan
Typischer Schütze-Spruch:	"Ich schieße und genieße"

Mit 5 Mark dabei!





Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ Amiga ❒ C 64/128 ❒ MS-DOS-PCs ❒ Atari ST ❒ Game Gear ❒ Mega Drive ❒ Lynx
❒ GameBoy ❒ PC-Engine ❒ Super Famicom ❒ Kontakte ❒ Diverses

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Schütze

23. November bis 21. Dezember

Schützen können nicht stillsitzen, sie sind voller Optimismus und Tatkraft. Man müßte einen Schützen schon an den Stuhl ketten, damit er länger als zehn Minuten vor einem Computer sitzt – Adventures und Strategiespiele wird der Schütze daher nie kennenlernen, er hat höchstens beim Rollschuhfahren einen Game Boy in der Hand. Falls der Schütze dann doch spielt, bevorzugt er Spiele voller Romantik: Wenn ein armer Klempner eine wunderhübsche Prinzessin aus den Klauen des bösen Bowser befreit, steigen dem Schützen vor Rührung die Tränen in die Augen. Sie sind hoffnungslose Romantiker und glauben an die große Liebe – Computer sind nur kalte Maschinen. Bis zur Serienreife von "CyberSex" und "CyberLove" wird der Schütze wohl weiter auf Heiratsschwindler hereinfallen und die besten Spiele verpassen.

Was spielt der Schütze?

Amiga:	–
Game Boy:	Mario Land
Mega Drive:	–
MS-DOS:	–
Super Nintendo:	–



Nintendos Game Boy



Protostar

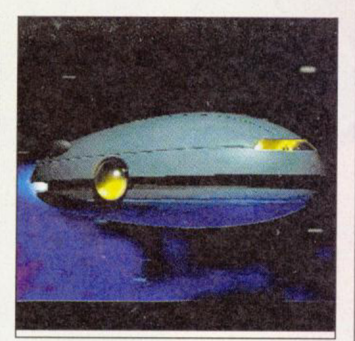
CD-ROM Besitzer brauchen sich über fehlenden Spielenachschub nicht beklagen, denn der CD-Aufguß eines erfolgreichen Spiels kommt ganz gewiß. So geschehen bei Tsunamis Allerweltssimulation *Protostar.* Wie im diskettenreichen Urspiel, entführt Euch das Geschehen in die fernen Gefilden des 24. Jahrhunderts: Die Erdallianz liegt gerade im Klinch mit den bösartigen Skeetchs und Ihr habt als Abgesandter der Erde unwissende Alienrassen von Eurer guten Sache zu überzeugen. Neben diplomatischen Schachzügen muß der fliegende Bote auch die eine oder andere Actionsequenz überstehen. Die Daten der Diskettenversion wurden dabei so original übernommen, daß sogar die Kopierschutzabfrage den digitalen Weg auf die CD fand. Trotzdem bekommen *Protostar*-CD-Käufer einige Exklusivdaten. So opferte Tsunami ein paar Audiotracks der *Protostar*-CD-ROM als Ersatz für die Originalmusik und machten sich außerdem die Mühe, einige wissenswerte Informationen über die Herstellung von *Protostar* zu digitalisieren. *cd*



Genre: Strategie
Hersteller: Tsunami
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Leisuresoft

CD-ROM 71%

Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 Mhz, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Bereits erschienen: Diskette



Whale's Voyage

NEOs Weltraumsaga *Whale's Voyage* kam bereits bei Amiga-Besitzern gut an. Die CD^{32}-Variante ist fast gänzlich eine 1:1-Umsetzung des Originals. Allein das Intro, wenige Grafiken und einige Musikstücke wurden CD^{32}-spezifisch abgeändert und verwöhnen dementsprechend. Zudem sprechen die Charaktere in leicht österreichischem Akzent mit dem Spieler. Die ehemalige Joysticksteuerung kommt dem Game-Controller zugute – die flackernde Hi-Res-Grafik im Intro schreit nach dem Flicker-Fixer, der für das CD^{32} leider noch nicht erschienen ist. Ansonsten blieb's spielerisch beim alten: Ihr schlüpft in gleich vier Charaktere und macht Euch mit dem abgewrackten Raumer "Whale" auf, eine interplanetare Regierungsverschwörung aufzudecken. So reist Ihr von Planet zu Planet, handelt kräftig mit Waren und knackt in den Dungeons der jeweiligen Planeten diverse Rätsel.

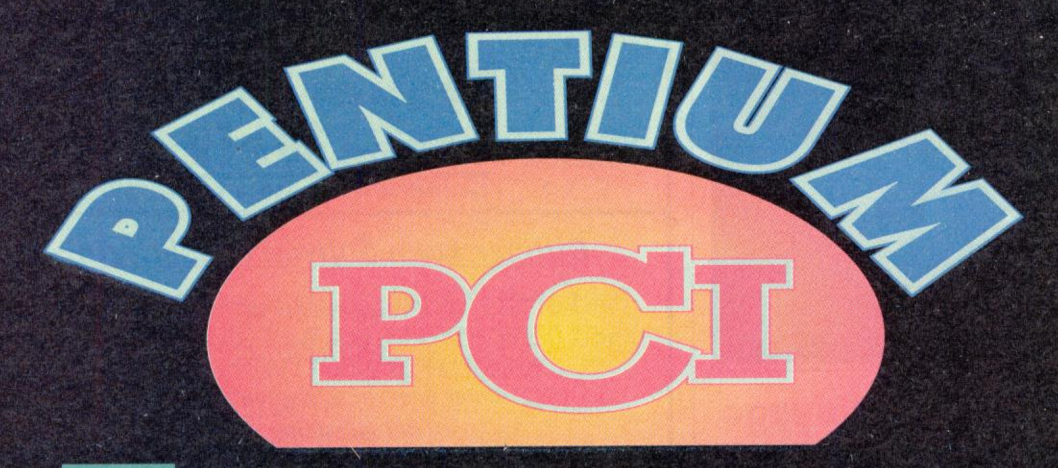
CD^{32}-Besitzer müssen auf jeden Fall zuschlagen – *Whales Voyage* deutet die CD^{32}-Möglichkeiten als erstes Spiel wenigstens an. *kn*



Genre: Rollenspiel
Hersteller: NEO
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: NEO

CD^{32} 74%

Grafik: 52% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: Game-Controller
Unterstützt: Game-Controller
Bereits erschienen: Amiga, MS-DOS

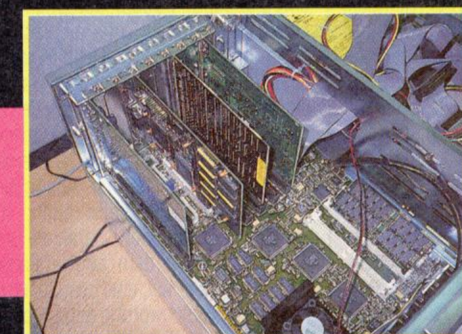


Nach dem Local Bus geht nun der PCI-Bus ab – nach Intel schneller, sicherer und unkomplizierter als alle Vorgänger

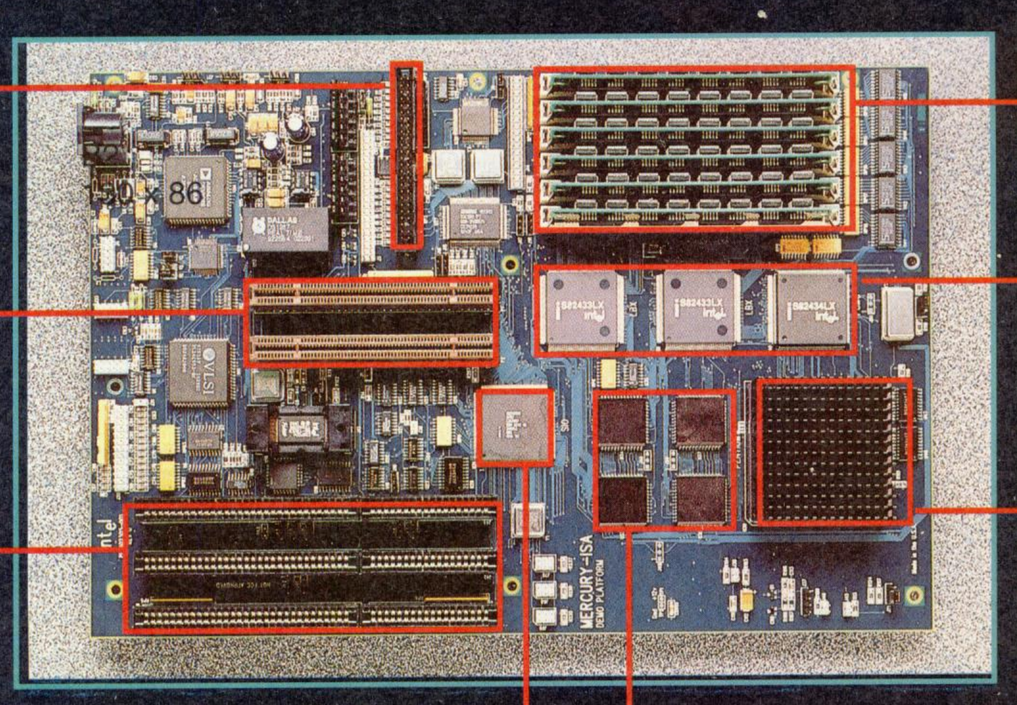
Nachdem sich der VESA-Local-Bus als Quasistandard etabliert hat, kommt auf die PC-Gemeinde ein weiteres Bussystem zu. Intels PCI (Peripheral Component Interconnector) hat mit neuen technischen Features und den Intel-üblichen Marketingstrategien das Zeug, um die alten Herren wie ISA, EISA oder IBMs Micro Channel-Architektur ein für allemal verschwinden zu lassen und dem jetzigen Marktführer VESA Local Bus den Rang abzulaufen. Dabei wird parallel mit der Verbreitung von Intels neuem Pentium-Prozessor auch der PCI-Bus seine Freunde finden. Bereits in 486er Maschinen ist das Bus-System eine der wesentlichen Flaschenhälse. Für einen im Vergleich doppelt so schnellen Pentium-Prozessor ist ein langsames 16-Bit-ISA-Bus-System die sichere Vollbremsung. Da wundert es niemanden, wenn in einigen Pentium-Weihnachtsrechnern trotz doppelter CPU-Geschwindigkeit die reale Rechnergeschwindigkeit gegenüber einem vergleichbaren 486 DX2-System nur um 20% stieg. Erst mit einem neuen CPU-Bus-System kann der Pentium seine wahren Stärken zeigen, ein Problem, daß Prozessorriese Intel längst erkannt hat.

PCI legt los

Ursprünglich wurden PCI von Intel zur selben Zeit wie bei der vereinigten VESA-Konkurrenz die Wege der Konstruktion geglättet. Doch um nicht die Fehler von älteren Standards wiederholen zu müssen, ließ sich der Prozessor-Gigant bis zu den endgültigen Spezifikationen nicht nur mehr Zeit, sondern rief auch noch ein unabhängiges Komitee ins Leben. Die PCI Special Interest Group, in der neben Intel noch 180 weitere Firmen am Bussystem der Zukunft werkeln, kann nicht nur Veto einlegen, sondern gestaltet die Eigenschaften des neuen Standards aktiv mit. Bei näherem Hinsehen finden sich in dieser Vereinigung nicht nur schwergewichtige Namen, wie Adaptec, Elsa, DEC, Hewlett-Packard, IBM oder Siemens, sondern auch die gesamte Bandbreite an Persönlichkeiten der Computerindustrie – vom hochspezialisierten Grafikkarten- bis zum Controller-Produzenten. Durchaus nicht üblich, werden die Unterlagen des Bus-Systems ebenfalls zur freien Verfügung stehen und können so von jeder noch so kleinen Firma entsprechend bedient werden.


PCI-Bus und Pentium-Prozessor wurden aufeinander abgestimmt

Die Idee des Local-Bus-Systems ist einfach und effektiv: Eine der größten Bremsen des normalen PC ist das ISA-



SCSI-Controller zum Anschluß von maximal sieben SCSI-Einheiten

PCI-Bus für neue PCI-Karten

ISA-Bus für konventionelle ISA-Bus-Karten

SIO: Interface Chip von PCI- auf ISA-Bus

Second-Level-Cache

DRAM-Bänke Speicher im 64 Bit Format

LBX: Datenbus-Puffer von CPU auf DRAM und PCI DRAM-Bänke und PCMC: DRAM, Cache und PCI-Controller-Chip

Pentium-Prozessor

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

Ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr Team vom Versand 99



Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Body Blows Galactic
AMIGA DM 46,99

Turrican 3
AMIGA DM 46,99

Die Siedler
IBM/PC DM 78,99

Aces over Europe
IBM/PC DM 79,99

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans.blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

Diskettenlaufwerke

intern:

Artikel	Preis
A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

extern:

Artikel	Preis
Teac oder Sony	139,99

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

AMIGA - Spiele

Titel		Preis
1869	V	61,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	**A**	**44,99**
Ambermoon	**V**	**79,99**
Anstoss	**V**	**62,99**
Apocalypse	A	44,99*
Aufschwung Ost	V	59,99*
A-320 Airbus America	A	79,99
A Train	V	74,99
A-Train Construction Set	V	36,99
Bart versus the World	A	46,99*
Batman returns	A	59,99*
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Big Sea	A	59,99*
Blastar	A	46,99
Blob	A	52,99
Bob's Bad Day	A	46,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	61,99
Burntime	**V**	**64,99**
Cannon Fodder	A	52,99*
Combat Classic 2	**V**	**59,99**
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Combat Air Patrol (C.A.P.)	**A**	**59,99**
Chaos Engine	A	46,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	V	72,99
Cool Spot	A	52,99*
Creepers	A	46,99*
Das schwarze Auge **1 MB**	V	71,99
Delivery Agent	**V**	**33,99**
Deluxe Music Constr. Set 2.0	**E**	**179,99**
Der Patrizier	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Die Siedler	V	78,99*
Dogfight	**A**	**64,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	69,99
Elite 2 - Frontier	**V**	**59,99**
Elysium	**V**	**62,99**
F 17 Challenge	A	24,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99*
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	V	69,99
Global Gladiators	**A**	**46,99**
Goal!	A	49,99
Gunship 2000	A	64,99
Hattrick!	V	62,99*
Hired Guns	**A**	**59,99**
History Line 1914 - 18	A	64,99
Ishar 2	V	49,99
Jurassic Park	A	52,99
Kingmaker	V	64,99*
King's Quest 6	V	59,99*
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2	A	59,99
Links	**A**	**30,99**
Lords of Power	**V**	**72,99**
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**56,99**
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad News	V	62,99*
Mortal Kombat	A	52,99*
Overdrive	**A**	**46,99**
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Pizza Connection	V	79,99*
Premier Manager 2	**E**	**46,99**
Prime Mover	**A**	**52,99**
Qwak	**A**	**24,99**
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	**V**	**79,99**
Superfrog	A	44,99
Soccer Kid	**A**	**59,99**
Space Legends	A	64,99
Space Hulk	**A**	**62,99**
Super Hero	A	59,99*
Syndicate	A	56,99
The Manager	V	46,99*
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)		
The Lost Vikings	V	64,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99
Uridium 2	**A**	**46,99**
Whale's Voyage	V	59,99
Worlds of Legend	**E**	**46,99**
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alien Breed Special Edition	A	27,99*
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	72,99*
Micrcosm	A	64,99*
Morph	**A**	**59,99**
Pinball Fantasies	**A**	**59,99**
Project X	A	27,99*
Sensible Soccer	A	59,99*
Sleepwalker	**A**	**64,99**
Soccer Kid (Januar/Febr. '94)	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Zool	A	52,99*

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini, transarent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
Flight Control	129,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	289,99

Gravis

Artikel	Preis
Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminatror Game Card	69,99

Soundkarten

Creativ Labs

Artikel	Preis
Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Artikel	Preis
Matsushita CR-562	**499,99**

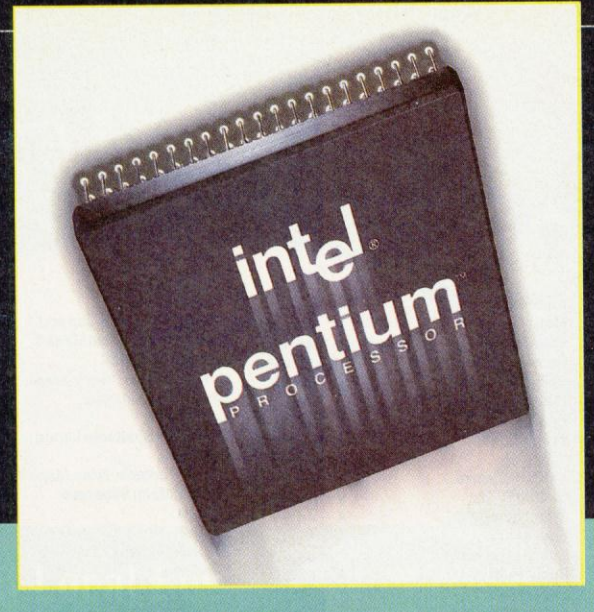
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig (Als Controller Soundblaster Pro deLuxe oder ASP 16 erforderlich)

IBM/PC - Spiele

Titel		Preis
Alien Breed	**A**	**52,99**
Anstoss	**V**	**62,99**
Archer McLean Pool Billard	A	59,99
Archon Ultra	V	79,99*
Batman returns	**A**	**59,99**
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
Bazooka Sue	V	86,99*
Betrayal at Krondor	V	78,99
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	62,99
Burning Steel	V	74,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	34,99
Burntime	V	79,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Comanche incl. Data Disk 1	**V**	**119,99**
Combat Classic 2	**V**	**64,99**
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Christoph Kolumbus	V	79,99*
Cyber Race	V	78,99*
Dark Sun - Shattered Lands	**E**	**64,99**
Darklands	**V**	**79,99**
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	82,99
Der Schatz im Silbersee	**V**	**86,99**
Dracula	**A**	**79,99**
Dune 2	V	59,99
Fantasy Empires	E	64,99*
Fire & Ice	A	52,99*
Flashback	V	63,99
Flugsimulator 5.0	**E**	**92,99**
Flugsimulator 5.0	V	129,99*
Forgotten Castle	A	78,99*
Freddy Pharkas	V	62,99
FrontPage Sp.Football Pro'93	E	64,99
Goal	**V**	**59,99**
Goblins 3	**V**	**79,99**
Hattrick!	V	79,99*
Hired Guns	V	86,99*
History Line 1914-1918	V	64,99
Indy Car Racing	V	79,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	**V**	**62,99**
Kasparov's Gambit	**A**	**79,99**
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	52,99*
Lands of Lore	**V**	**59,99**
Lemmings 2	A	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	79,99*
Links	**A**	**30,99**
Links 386 Pro	A	87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	43,99
Lollypop	A	72,99*
Lords of Power	**A**	**78,99**
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lost in Time	**V**	**86,99**
Lothar Matthäus Fußball	V	62,99*
Mad News	V	79,99*
Might & Magic 5	V	82,99
Mortal Kombat	A	58,99*
NFL Coaches Club Football	A	79,99
NHL Hockey	A	79,99
Oxyd magnum	**V**	**46,99**
Pacific Strike	A	82,99*
Pacific Strike Speech Pack	A	36,99*
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	89,99
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	79,99
Return of the Phantom	V	92,99*
Sam & Max	E	72,99*
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	**A**	**78,99**
Silver Ball (bester PC-Flipper)	A	52,99*
Space Legends	A	68,99
Speed Racer	**A**	**64,99**
Spelunx	E	68,99*
Starlord	A	92,99*
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A	36,99
Striker	**V**	**64,99**
Subwar 2050	A	92,99*
Syndicate	V	74,99
Syndicate Data Disk	V	36,99*
T. F. X.	A	86,99*
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
The even more incredible Ma.	**V**	**64,99**
The Manager	V	46,99*
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer,		
Turrican 2	A	64,99*
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima 8 - Pagan	A	86,99*
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	A	36,99*
Ultima Underworld 1& 2 CD	A	86,99
Wall Street Manager	V	79,99
Warlords 2	E	78,99
W.C. 2 + Speech A. Pack	A	64,99
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	A	44,99
X - Wing	A	78,99
X Wing Upgrade Kit	**A**	**49,99**
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99*
Zeppelin-Giants of the Sky	V	76,99*

Bus-System. Der ISA-Bus ist 16 Bit breit und standardmäßig mit 8 MHz getaktet und erreicht demzufolge einen maximalen Datendurchsatz von 4 MByte pro Sekunde. In der Praxis werden diese Werte nicht nur selten erreicht, sondern meist weit unterboten. Damit werden Prozessor und schnelle Peripheriegeräte wie Festplatten oder Grafikkarten zum nutzlosen Waitstate-Schieben verdonnert.

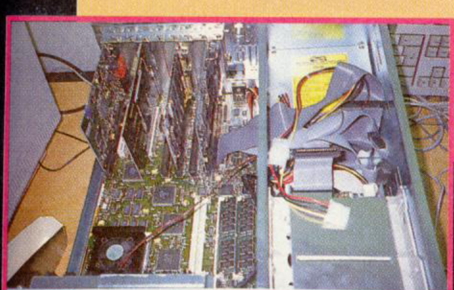
Beim Local Bus wurden einfach die Datenleitungen, die vom Prozessor zur Datenfütterung verwandt werden, bis an die Steckplätze verlängert, so daß die Daten mit voller CPU-Geschwindigkeit und mit der ganzen Breitseite übertragen werden. Das heißt bei einem 33 MHz 486er Local Bus, daß der 32 Bit breite Bus mit 33 MHz getaktet wird. Auf diese Weise können dann theoretisch bis zu 64 MByte an Daten pro Sekunde über den Bus geschleust werden. Um eine wirkliche Performance-Steigerung zu erhalten, müssen die Komponenten allerdings aufeinander eingespielt sein, um nicht Prozessor oder Peripherie durch Waitstates aufzuhalten. Ist dies gewährleistet, ist dies die preisgünstigste und schnellste Lösung, um Prozessor und VL-Bus unter einen Hut zu bekommen. Dies hört sich zwar gut an, hat aber in der Praxis mit dem einen oder anderen Problem zu kämpfen: Die etwas voreilige Etablierung und einige unschlüssige Spezifikationen des VL-Busses sorgten dafür, daß sich einige Entwickler eigene Gedanken zum VESA-Standard machten und unzulässige Karten auf den Markt brachten. Die Folge ist die Inkompatibilität einiger Karten. Ein schönes Beispiel sind die 50 MHz VL-Bus-Boards, die es nach dem VESA-Standard, der lediglich bis 40 MHz spezifiziert ist, eigentlich nicht geben dürfte.



Pentium: Kaum Leistungssteigerung mit dem ISA-Bus

Der PCI-Bus funktioniert nicht wie der VL-Bus per direkter Datensendung von CPU auf Peripherie, sondern die vom Daten Local Bus (Prozessor, Cache, RAM) kommenden Daten werden von einer sogenannten CPU-Bridge für den PCI-Bus umgestrickt. Der Vorteil dieses Systems ist die uneingeschränkte Nutzung auch mit Prozessoren hoher Taktraten. In weiser Voraussicht auf zukünftige PC-Prozessorengenerationen wurde der PCI-Bus für 32 und 64 Bit spezifiziert. Damit werden auch 64-Bit-Prozessoren wie der Pentium, der DEC-Alpha-Chip oder der R 4400 von MIPS nicht ausgebremst. Eine wesentliche Funktion der CPU-Bridge ist die Entscheidung, in welchem Modus die Daten vom Local Bus auf den PCI-Bus übertragen werden, möglich sind der Non-Burst und der Burst-Modus. Der Non-Burst-Modus ist dabei deutlich langsamer als der Burst-Modus. In diesem Burst-Modus wird erst die stattfindende Datenübertragung initialisiert und dann an einem Stück übertragen. Mit diesem



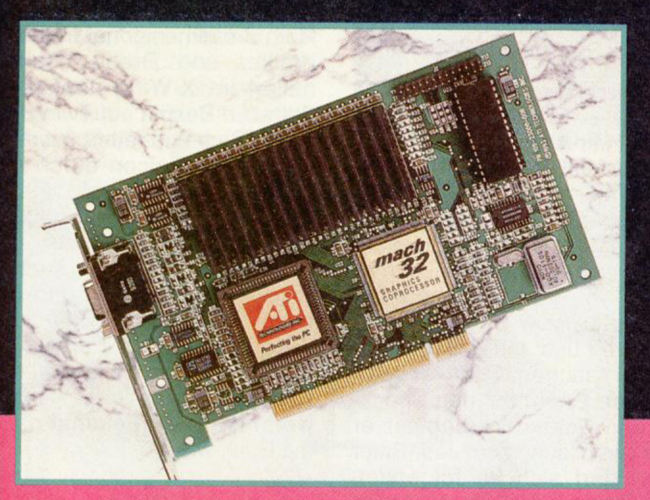


Im Zusammenspiel von PCI und Pentium wird *Strike Commander* zum reinen Aktionspektakel

Prinzip können Datentransferraten bis zu 117 MByte/Sekunde in einem 32-Bit-System und das doppelte in einem 64-Bit-System.

Absturzsicher

Ein wesentlicher Vorteil des PCI-Systems ist die Selbstkonfiguration der verwendeten Adapter. Um zum Beispiel eine PCI-Grafikkarte zu installieren, braucht man keine Treiber, Konfigurationsprogramme oder an Jumpern herumzuswitchen. Die Konfiguration wird vom BIOS durchgeführt. Fest in der PCI-Spezifikation verankert, sind die Informationen über den jeweilig benutzten Interrupt oder Speicherbereich. Kommt es zu Überschneidungen von zwei Interrupts, unterstützt PCI ein sogenanntes Interrupt-Sharing, das mehrere verschiedene Karten auch auf einem Interrupt gestattet. Die logische Konsequenz ist Karte kaufen, einbauen, benutzen, der nicht zu umgehende Ärger mit Treibern, hochladen, UMB-Bereiche und Speicherplatzmangel entfallen. Fakt ist, daß sich der PCI-Bus in Pentium-Maschinen durchsetzen wird. Bereits bei einem 60-MHz-Pentium-Rechner ist der Aufwand, den Bus-Takt des Local Busses auf VESA-Local-Bus kompatible 40 MHz herunterzutakten, mindestens genauso hoch wie der PCI-Bus. Ob sich der PCI-Bus in Zukunft auch im 486-Bereich durchsetzen wird, ist fraglich, wäre aber mit Blick auf weitere Upgrade-Möglichkeiten in Richtung Pentium eine durchaus logische Konsequenz. Frische VL-Bus-Besitzer sollten nicht zum nächsten Computerhändler laufen und ihr VL-Board gegen ein PCI-Board auswechseln lassen: Der Vesa Local Bus steckt in den üblichen 486er Systemen leistungsmäßig keineswegs hinter vergleichbaren PCI-Systemen zurück und kann schon jetzt über eine breite Palette von ausgereifter Peripherie zurückgreifen. *cd*



Die Grafikkartenproduzenten waren die ersten: mit der Winner 1000 kommt S3-PCI von ELSA, hier ATI´s mach 32 PCI-Version

Machtlos



Endkampf: Luke Steffen und sein leuchtender Säbel

Super Empire Strikes Back

Das Einspielergebnis von *Das Imperium schlägt zurück* liegt eine Lichtschwertlänge hinter *Krieg der Sterne* und *Die Rückkehr der Jedi Ritter*, doch viele Kenner der Star-Wars-Saga halten die fünfte Episode für die beste. Die Story von *Das Imperium schlägt zurück* ist imposant, innovativ und wurde von Regisseur Irvin "Sag niemals nie" Kershner exzellent in Szene gesetzt. Mußten die Verehrer von Luke Skywalker drei Jahre auf die brillante Fortsetzung warten, erscheint *Super Empire Strikes Back* nur zehn Monate nach dem beliebten *Super Star Wars* für das Super Nintendo. Scultured Software, bereits verantwortlich für den Vorgänger, verstaute die Star-Wars-Galaxis mit Hilfe der Macht in einem 12-MBit-Modul, das Anfang 1994 offiziell in irdische Verkaufsregale gebeamt wird. Das galaktische Abenteuer startet auf dem Eisplaneten Hoth, dem Stützpunkt der neuen Rebellenbasis. Luke muß sich gegen imperiale Suchdroiden zur Wehr setzen und ein Höhlensystem durchqueren. Die Lebenserwartung wird durch ein Lichtschwert repräsentiert und sinkt bei jedem Feindkontakt erbarmungslos. Neben temporären Schutzschirmen oder Thermaldetonatoren sorgen besonders die Blaster-Aufrüstungen für mehr Verzückung als ein Kuß von Prinzessin Leia. Exorbitante Endgegner hat sich Scultured Software auch diesmal nicht verkneifen können: Unter anderem läßt das imposante Wampa Riesenmonster Luke durch seinen Eishauch erzittern und Kopfgeldjäger und Raketenmann Boba Fett brennt Chewbacka in der Wolkenstadt Löcher in das Fell. Ist Luke auf Hoth nicht festgefroren, darf er sich in den blubbernden Sümpfen von Dagobah aufwärmen und Jedi-Lehrmeister Yoda suchen. Hat er den weisen Gnom mit den Spock-Ohren gefunden, beginnt er die Ausbildung zum Jedi-Ritter und darf sich im folgenden Spielverlauf mit verschiedenen Jedi-Fähigkeiten das Pixelleben erleichtern: Unter anderem könnt Ihr Lukes Energie auffrischen, ihn unsichtbar machen oder die Effizienz seiner Lichtschwert-Hiebe steigern. Wie bei *Super Star Wars* überwiegen beim Nachfolger die Spielstufen, in denen Luke, Han oder Chewie in der Seitenansicht durch die Level springen und schießen. Allerdings bekommt auch Nintendos 3-D-Chip wieder einen Lebenssinn: Mit dem Snowspeeder erledigt Ihr auf Hoth dreidimensional Imperial Walker und Probe Droids, ballert im X-Wing über dem Planeten Bespin auf Twin Pod Cloud Cars und rattert mit dem Millennium Falcon durch ein Asteroidenfeld und einen Schwarm TIE-Fighter. Die nötige Vergütung für die Strapazen sind die kurzen Zwischensequenzen und die beste Idee seit der Erfindung des Lichtschwerts: Paßwörter, die das Fortbestehen der Rebellion garantieren – auch wenn die Macht einmal nicht mit Euch war.

js

Ohrenboß: Mein nächster Discman ist wieder von Sony



Hallo 3-D-Chip: Arbeit für dich und immer schön rotieren

Hilfe! Mir ist ein schwarzer Mompti auf den Fersen

gut

Super Empire Strikes Back ist schwerer als ein Lichtsäbelduell gegen Darth Vader, haariger als Chewbacca, unfairer als Boba Fett und härter als gefrorenes Karbonit. *Super Star Wars* war fast schon unbezwingbar, aber beim Nachfolger hat Scultured Software den Schwierigkeitsgrad mit dem Hydrospanner noch um einige Parsec angezogen. Es gibt zwar Paßwörter, aber Normalspieler ohne Jedi-Diplom werden die höchstens durch die Power-Tips erfahren. Wenn man nach dem zwanzigsten Versuch wieder einen tödlichen Abgrund herunterstürzt, verfällt man in tiefe Depressionen – Choleriker zerhacken das Modul mit dem Lichtschwert. Zum Glück hat Scultured Software nicht allein beim Schwierigkeitsgrad übertrieben, sondern auch bei Grafik und Sound. Der Soundtrack hat CD-Niveau und die Grafik ist professionell und variantenreich, in hektischen Momenten allerdings ruckelig – und es ist fast immer hektisch. Die 3-D-Szenen sind eine schicke und willkommene Abwechslung, aber spielerisch so interessant wie ein Gespräch mit einem Taun-Taun und kein Fortschritt zu *Super Star Wars*. Außerdem glaubt man, daß Scultured Software *Das Imperium schlägt zurück* gar nicht gesehen hat: Die Speeder-Bike-Sequenz, die Cloud-Car-Duelle oder das übergroße Wampa-Endmonster haben mit der Filmvorlage so viel gemeinsam wie Yoda mit Cindy Crawford. Nur in einer Disziplin schlägt der Nachfolger den Vorgänger: Er ist abwechslungsreicher. Ansonsten ist *Super Star Wars* der bessere Kauf.

Genre: Action
Hersteller: JVC/Lucas Arts
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Laguna

SUPER NES 69%

Grafik: 77% **Sound: 83%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Paßwort

Two in One



Ohne Chaos Emeralds kommt Sonic nicht weit

Sonic Spinball

Flipper sind in und auch an Segas Maskottchen *Sonic* geht der Trend nicht spurlos vorbei. Wurden in *Sonic the Hedgehog* eher bescheidene Flipperanleihen in Form von Katapulten zur Kenntnis genommen, spendierte Arbeitgeber Sega der Flippervorliebe des blauen Igels in *Sonic 2* schon eine ganze Stage. Nun hat es der Igel endlich geschafft und darf, was er eigentlich schon immer wollte, in einem zünftigen Flipper mitspielen (Gerüchten zufolge wurde er zu den vorhergegangenen Jump'n'Run-Auftritten gezwungen). Ungeduldig, wie Igel nun mal sind, unterschrieb *Sonic* den Vertrag bei Sega, ohne vorher das Kleingedruckte zu lesen und kam so in die unangenehme Lage, erneut gegen seinen Erzfeind Robotnik, und zwar als Flipperkugel, anzutreten. Doch *Sonic* wäre kein blauer Igel, wenn er diese Herausforderung nicht trotzdem annehmen würde, und so steuert Ihr das knuddelige Stacheltier durch vier Flipper-Levels, um ein jedes von Robotnik und seinen finsteren Schergen zu befreien. Die einzelnen Levels sind dabei riesengroße Flippertische, die in mehrere kleinere Flipper unterteilt sind. Diese sind wiederum untereinander verbunden, wobei in dem obersten Robotnik in einer seiner Höllenmaschinen von Euch niedergeflippert werden will. Wie in einem echten Flipper, schubst Ihr den armen *Sonic* von Bumper zu Bumper, von Rampe zu Rampe und von einem Pin zum anderen. Bei den richtigen Treffern hagelt es nicht nur Punkte, sondern öffnen sich *Devil-Crash*-like meist Eingänge zu anderen Flippern. Natürlich finden sich auf den Flippertischen auch einige der beliebten Chaos Emeralds.

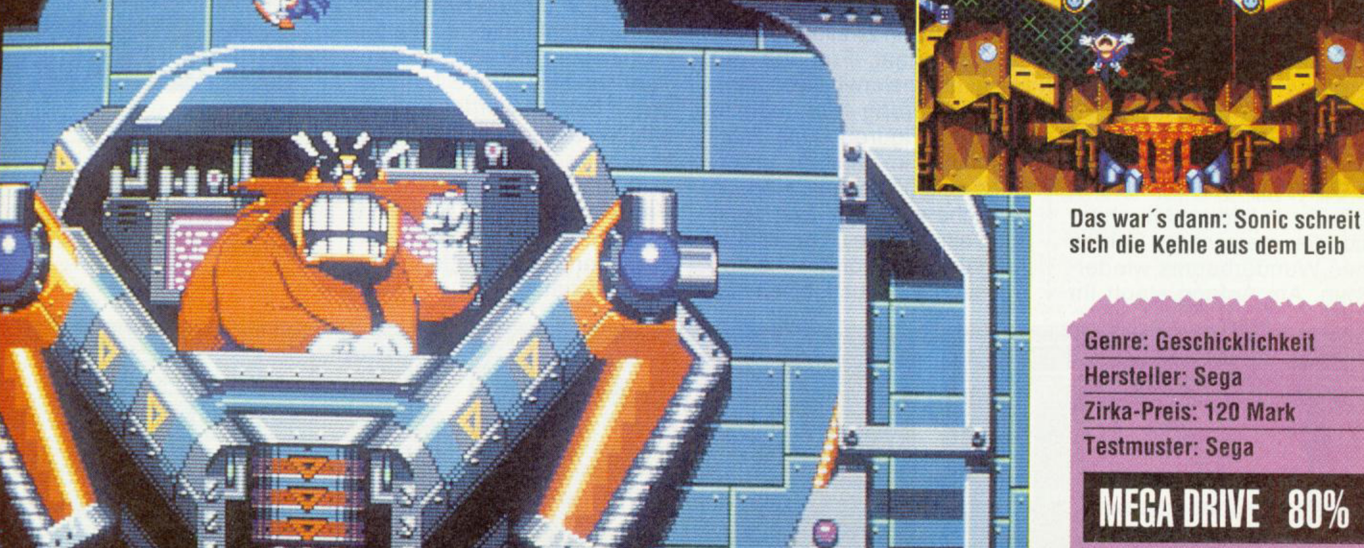
Gesteuert wird übrigens nicht nur das Flipperarmpaar, sondern in geringem Maße auch *Sonic* selbst. An einigen Stellen darf Igelchen sogar richtig laufen und springen – wie in alten Tagen. *kn*

Robotnik als Skorpion: Der alte Doc läßt sich viel einfallen

Das war´s dann: Sonic schreit sich die Kehle aus dem Leib



Flipperfans Traumkonsole steht endlich fest: Segas Mega Drive. Hievten schon das tolle *Devil Crash* und EAs eher mittelmäßiges *Crüe Ball* Segas Maschine in die Nähe des Pinball-Throns, setzt *Sonic Spinball* der Konsole endlich die Tilt-Krone auf. Die überzeugende Mischung aus Jump'n'Run und Flippersimulation dürfte dabei nicht nur Igelfreunde begeistern, denn sie spielt sich brilliant. Die Levels sind riesig, trotzdem noch überschaubar und abwechslungsreich zusammengeschustert. Die abgehobenen Spielelemente sorgen dabei für genügend Spannung und Motivation: Allein die Idee mit dem steuerbaren *Sonic* verdient herben Applaus. In Sachen Präsentation haben Segas Entwickler bravourös ihre Hausaufgaben gemacht: Neckische Grafik und superschräge Begleitmusik machen *Sonic Spinball* nicht nur zum innovativsten, sondern auch zu einem der schönsten Konsolenflipper.



Dr. Best empfiehlt: Robotniks Zähne wurden gründlich geputzt – morgens, mittags und abends

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 76% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

Flotter Dreier



Echt schräg: Ob im Dorf, der Oberwelt oder Dungeons...

The Secret of Mana

Psychologen heben den warnenden Zeigefinger, Eltern murren: Computer und Videospiele machen angeblich nicht nur dumm und brutal, sondern auch einsam. Um dem Vorurteil des drögen Einzelgängers, der mutterseelenalleine und abgestumpft vor der Flimmerkiste sitzt, entgegenzuwirken, veröffentlichen viele Softwarefirmen Programme, die zu zweit, dritt, oder gar viert gespielt werden können und sollten. Bislang beschränkte sich die Auswahl der Multispieler-Module auf Sport- und Renncartridges und einige furiose Ausreißer wie *Bomberman*. Etwas ungewöhnlich ist deshalb das neue Square-Modul für das Super Nintendo. Hinter dem Namen *The Secret of Mana* verbirgt sich ein reinrassiges Actionadventure im *Zelda*-Stil, für bis zu drei Spieler. Eher gewöhnlich ist die Story: Als Held vom Dienst müßt Ihr in einem Märchenland die magischen Samen eines Wunderbaums wiederfinden. Am Anfang stapft Ihr noch allein durch die aus der Vogelperspektive gezeigte Märchenwelt. Im Spielverlauf schließen sich zwei weitere Figuren an. Solospieler lassen dann den Computer die Steuerung der zusätzlichen Charaktere übernehmen. In einem speziellen Menü stellt Ihr das Verhalten der Computerkumpels in Kampfsituationen ein – von "Halte dich zurück und verteidige dich", bis "Hau alles nieder, was sich bewegt", reicht das Spektrum. Nur noch die unterschiedlichen Zaubersprüche müßt Ihr selbst auslösen und Ausrüstungsgegenstände per Hand aktivieren. Habt Ihr einen passenden Adapter (für drei Spieler – für zwei reicht ein zweites Joypad) und ein paar Freunde zur Hand, übernehmen diese dann die Steuerung der beiden anderen Figuren. Das Märchenland, in dem Ihr unterwegs seid, ist in verschiedene Bereiche eingeteilt. Erst wenn Ihr in einem Bereich bestimmte Aufgaben erledigt – einen Dungeon gesäubert, einen magischen Samen gefunden und im Regelfall einen Obermotz besiegt habt, könnt Ihr in den nächsten Abschnitt weiter. Für ein Actionadventure recht ungewohnt: Eure Helden bekommen Erfahrungspunkte. Zusätzlich gibt es Skillpunkte für unterschiedliche Waffen und Zaubersprüche. Je häufiger Ihr eine Waffe benutzt, desto besser werdet Ihr. Zusätzlich lassen sich die Waffen in acht verschiedenen Stufen aufrüsten. Haltet Ihr den Feuerknopf länger gedrückt, wird die Waffe der Stufe entsprechend "aufgeladen", und Ihr haut kräftiger zu. *mh*

gut

Die Grafik ist schnukkelig, die Story witzig, das Spielfeld umfangreich und die Idee mit dem Drei-Spieler-Modus schlichtweg genial: Kurzum, *Secret of Mana* hat alle Zutaten für ein super Actionadventure. Trotzdem scheitert *Secret of Mana* bei mir an der magischen Prädikatsgrenze von 85 Prozent, mein freundlichstes Gesicht bleibt dem Modul verwehrt. Der Grund: Obwohl die Computerspieler sich dank der vorbildlichen "Verhaltens"-Option, im Kampf ziemlich intelligent anstellen, kommt es immer wieder zu Situationen, in denen die Figuren hinter Vorsprüngen hängenbleiben und dem Feind (trotz gegenteiligem Kommando) zu nahe kommen. Zudem wird's dann für einen Solospieler ziemlich hektisch, wenn im Duell mit einem Obermotz zwischen den Figuren hin- und hergeschaltet werden muß, um beispielsweise einen Zauberspruch auszulösen. Wer im Trio spielt, ist klar im Vorteil. Mal von diesem Manko abgesehen, kann ich nur sagen: Kaufen!

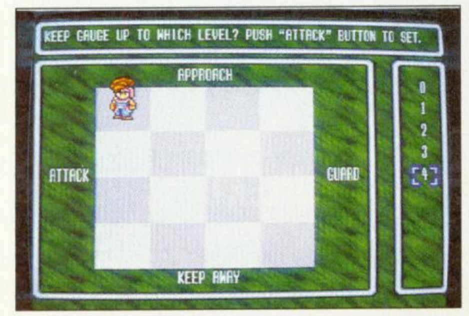


...die Umgebung wird immer von schräg oben gezeigt. Hier stehen unsere Helden vorm Eingang in die nächste Höhle.

Genre: Rollenspiel/ Actionadventure
Hersteller: Square
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER-NES 80%

Grafik: 82% Sound: 76%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie, Mehrspieler-Adapter wird unterstützt



Wer alleine spielt, muß in diesem Menü das Verhalten seiner Mitstreiter einstellen.



Rollenspiel läßt grüßen: Es gibt Erfahrungspunkte und Skillwerte



Acht verschiedene Waffen findet Ihr auf Eurem Weg zum Finale

Softsale

SCHLOßPLATZ 19 31582 NIENBURG
MONTAG-SAMSTAG 10:00-20:00 UHR
TELEFAX: 05021/910403 UND -404
☎ 05021/910416 und 910417

IBM

- 1869 DV 79,90 DM
- Aces of the Pac. DA 74,90 DM
- Aces Data EA 49,90 DM
- Aces + Data DA 84,90 DM
- Aces over Eur. DV 79,90 DM*
- Air Land Sea DA 74,90 DM
- Alienbreed DA 59,90 DM
- Alone in the Dark DV 89,90 DM
- Ambush at Sori. DV 84,90 DM
- Ancient Art DA 79,90 DM
- Another World DA 59,90 DM
- Anstoss DV 69,90 DM*
- Archers Pool B. DA 64,90 DM
- Archon Ultra DV 79,90 DM*
- ATAC DA 79,90 DM
- A-Train DV 89,90 DM
- -Constr. Kit DV 49,90 DM
- B-17 Fly. F. DA 89,90 DM
- B-Wing DV 44,90 DM*
- Balance DV 64,90 DM
- Bards Tale 3 DA 29,90 DM
- Bat 2 DA 79,90 DM
- Batman returns DA 84,90 DM
- Battlech. 4000 DA 69,90 DM
- Battle Team DA 74,90 DM
- Battle Isle D. 2 DA 49,90 DM
- Battletoads DA in Vorb.
- Bazooka Sue DV 79,90 DM*
- Beauty & Beast DV 79,90 DM
- Betr. at Krondor DV 79,90 DM
- Big Sea DA 69,90 DM
- Bitmap Br. 1 DA 64,90 DM
- Body Blows DA 59,90 DM
- Bund. Man. DV 59,90 DM
- Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM
- Burn. Steel DV 79,90 DM
- -Superschiffe DV 39,90 DM
- -Amerika i. A. DV 39,90 DM
- -Scen. Edit. DV in Vorb.
- Burntime DV 79,90 DM
- Buzz Aldrin DA 89,90 DM
- Cal. Games 2 EA 59,90 DM
- Campaign DV 79,90 DM
- -Data DV 49,90 DM
- Car & Driver DA 74,90 DM
- Carr. at War EA 69,90 DM
- -Constr. Kit EA 69,90 DM
- Carr. Strike EA 74,90 DM
- Castles DA 74,90 DM
- Castles 2 DA 74,90 DM
- Castles Dr. Br. DV 49,90 DM
- Centurion DA 29,90 DM
- Chessmaniac DA 89,90 DM*
- Christoph Kol. DV 79,90 DM*
- Chuck Y. AC DV 69,90 DM
- Civilization DV 84,90 DM
- Civil War ?? in Vorb.
- Clash of Steel EA 74,90 DM
- Comanche DV 84,90 DM
- -Data DV 54,90 DM
- Comb. Class. 2 DA 69,90 DM
- Compl. Chess S. DA 64,90 DM
- Conquestador DV 69,90 DM
- -Data EA 39,90 DM
- Contraptions DA 44,90 DM
- Crisis in Kremlin DA 79,90 DM
- Cyberrace DV 79,90 DM*
- Dagger of A. Ra DV 74,90 DM
- Darklands DV 79,90 DM
- Dark Q. o. Kr. DV 79,90 DM
- Dark Sun EA 69,90 DM
- Das schw. Auge DV 74,90 DM
- Das schw. Auge 2 DV in Vorb.
- Daughter of Serp. DV 74,90 DM
- Day of the Tent. DA 74,90 DM
- Day of the Tent. DV 84,90 DM
- Delta 5 ?? in Vorb.
- Der Patrizier DV 79,90 DM
- Der Schatz im S. DV 84,90 DM
- Design own RR DA 79,90 DM
- Die Siedler DV 79,90 DM*
- Dogfight DA 89,90 DM
- Doom ?? in Vorb.
- Dream Team DA 59,90 DM
- Dune 2 DV 69,90 DM
- Dynablaster DA 69,90 DM
- Dynatech DA 69,90 DM
- Eight Ball Del. DA 69,90 DM
- Eish. Manager DV 79,90 DM
- El Fish EA 64,90 DM
- Elisabeth I DV in Vorb.
- Elite 2 DA 69,90 DM
- Elysium DV 69,90 DM

JOYSTICKS GRAVIS

- Analog 69,90 DM
- Limited Edition Clear 74,90 DM
- Analog Pro 79,90 DM
- Gamepad 44,90 DM
- Eliminator Card 54,90 DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

- Flight Control 149,90 DM
- Weapon C. Mark II 219,90 DM
- Rudder Pedals 239,90 DM

IBM

- Empire Del. EA 79,90 DM
- Epic DA 59,90 DM
- Eric the Unr. EA 64,90 DM
- Espana 92 DA 59,90 DM
- Eye of Beh. 2 DV 79,90 DM
- Eye of Beh. 3 DV 79,90 DM
- F-15 Str. E. III DA 89,90 DM
- F-15 Str. E. II DA 39,90 DM
- F-117 Nighthawk DA 84,90 DM
- F-19 Stealth DA 39,90 DM
- Falcon 3.0 DA 84,90 DM
- -Miss. 1 DA 59,90 DM
- -Miss. 2 DA 59,90 DM
- Fant. Worlds DA 79,90 DM
- Fantasy Emp. EA 69,90 DM*
- Fields of Gl. DA 89,90 DM
- Fire and Ice DA 59,90 DM*
- Flashback DV 69,90 DM
- Fleet Defender ?? in Vorb.
- Flugsim. 5.0 DV in Vorb.
- Footb. Man. 3 DV 79,90 DM
- Forgotten Castle DV 79,90 DM*
- Form. I. GP DA 89,90 DM
- Freddy Pharkas DV 69,90 DM
- Freddy Pharkas EA 69,90 DM
- Front Page F. EA 69,90 DM
- Front Page F. pro EA in Vorb.
- Gabriel Knight ?? in Vorb.
- Game of Life DA 64,90 DM
- Gateway EA 69,90 DM
- Gateway 2 EA 69,90 DM
- Goal! DA 64,90 DM
- Goblins 2 DV 74,90 DM
- Gunship 2000 DA 84,90 DM
- -Miss. DA 59,90 DM
- Grandmaster Ch. DA 59,90 DM
- Hannibal DV 79,90 DM
- Hardball 3 DA 59,90 DM
- Harrier Jumpj. DA 89,90 DM
- Harpoon 1.2.1 DA 74,90 DM
- Harp. Bset. 3 DA 39,90 DM
- Harp. Bset. 4 DA 39,90 DM
- Harp. Des. EA 59,90 DM
- Hattrick DV 79,90 DM*
- Hexuma DV 79,90 DM
- High Command EA 79,90 DM
- Hired Guns DV 84,90 DM*
- History Line DV 79,90 DM
- Hook DA 59,90 DM
- Hockey L. Sim. EA 59,90 DM
- Hot Numb. DA 39,90 DM
- Hot Numb. Del. DV 59,90 DM*
- Human Race DV 69,90 DM
- Incr. Mach. EM EA 69,90 DM
- Indy 4 DV 84,90 DM
- Inca DV 89,90 DM
- Indy Car Racing DV 79,90 DM*
- Ishar 2 DV 64,90 DM
- Island of Dr. B. DV 69,90 DM
- Jack Nicklas G. EA 29,90 DM
- Jack the Ripper ?? in Vorb.
- Jonathan DV 79,90 DM
- Jordan in Fl. DA 74,90 DM
- Jurassic Park DV 69,90 DM
- Karl May DV in Vorb.
- Kasparovs Gam. DA 79,90 DM
- Kingmaker DV 69,90 DM*
- Kings Quest 5 DV 79,90 DM
- Kings Quest 6 DV 79,90 DM
- Lands of Lore DV 64,90 DM
- Legacy DV 89,90 DM
- Legend of Kyr. DV 74,90 DM
- Leis. S. Larry 6 DV 79,90 DM*
- Lemmings DA 64,90 DM
- Lemmings 2 DA 79,90 DM
- LHX Att. Ch. DA 74,90 DM
- Liberation DA 64,90 DM*
- Line in Sand EA 54,90 DM
- Links 386 pro DA 89,90 DM
- -Banff EA 44,90 DM
- -Belfry EA 44,90 DM
- -Innisbrook EA 44,90 DM
- -Mauna Kea EA 44,90 DM
- -Pinehurst EA 44,90 DM
- -sonst. Kurse EA 39,90 DM
- Locomotion DV 64,90 DM
- Lollypop DA 74,90 DM*
- Lord of R. II DA 69,90 DM
- Lords of Power DA 79,90 DM
- Lost in Time DV 84,90 DM
- Lost Secr. Rainf. EA 64,90 DM*
- Lost Treas. 1 EA 94,90 DM
- Lost Treas. 2 EA 64,90 DM

SOUNDBLASTER

- 2.0 Deluxe 134,90 DM
- Pro 219,90 DM
- 16 SP 359,90 DM
- 16 ASP 439,90 DM

DISKETTEN

- NoName DD 10er 9,90 DM
- Virgin DD form. 10er 14,90 DM
- NoName HD 10er 14,90 DM
- Virgin HD form. 10er 19,90 DM

IBM

- Lost Vikings DV 79,90 DM
- -Lothar Matt. DV 69,90 DM
- Lotus 3 DA 64,90 DM
- M1 Tank DA 39,90 DM
- Mad News DV 79,90 DM*
- Mad TV DV 79,90 DM
- Maelstrom EA 79,90 DM
- Magic Candle 3 EA 69,90 DM
- Maniac M. 2 EA 74,90 DM
- Maniac M. 2 DV 84,90 DM
- Mantis DA 99,90 DM
- Mario wird verm. DV 74,90 DM
- Mario tea. typ. DV 64,90 DM
- Mc Donalds L. DA 54,90 DM
- Michal Jord. DA 74,90 DM
- Mercenaries DA 49,90 DM
- Microleague F. ?? in Vorb.
- MIG 29 (f. Falc.) DA 59,90 DM
- Might & Magic 3 DV 79,90 DM
- Might &Magic 4 DV 79,90 DM
- Might &Magic 5 DV 84,90 DM
- Mixed Coll. DA 69,90 DM
- Monkey Isl. 1 DV 79,90 DM
- Monkey Isl. 2 DV 79,90 DM
- Mortal Kombat DV 64,90 DM*
- NCAA Basketball ?? in Vorb.
- NFL Coaches DA 79,90 DM
- NHL Hockey DA 79,90 DM
- Nick Faldo DA 84,90 DM
- Nigell Mansell DA 59,90 DM
- No. 2 Coll. DV 79,90 DM
- North & South EA 29,90 DM
- Pacific Strike DA 84,90 DM*
- -Speech DA 44,90 DM*
- Patriot DA 79,90 DM
- Penth. Hot N. DA 39,90 DM
- Pent. Deluxe DV 59,90 DM*
- Perf. General DA 79,90 DM
- -Data DA 44,90 DM
- PGA Golf+C. DA 69,90 DM
- Pinball Dreams DA 59,90 DM
- Pirates DA 39,90 DM
- Pirates Gold DV 89,90 DM
- Privateer DA 84,90 DM
- -Speech DA 44,90 DM
- Police Q. 4 ?? in Vorb.
- Popolus 2 DA 74,90 DM
- Power Game P. EA 99,90 DM
- Powerhits EA 74,90 DM
- Powermonger DA 69,90 DM
- Premier Man. EA 64,90 DM
- Prince of P. 2 DA 69,90 DM
- Privateer DA 84,90 DM
- -Speech DA 44,90 DM
- Protostar DA 74,90 DM
- Quest f. Glory 3 DV 79,90 DM
- Railr. Tyc. Del. DA 79,90 DM
- Rags to Riches EA 79,90 DM
- Rampart DA 59,90 DM
- Reach for Skies DA 64,90 DM
- Red Baron DV 79,90 DM
- -Mission DV 49,90 DM
- Red Baron+Miss. DV 89,90 DM
- Rex Nebular DA 79,90 DM
- Return of Ph. DV 89,90 DM*
- Return of Ph. DA 79,90 DM
- Return to Zork DA 79,90 DM
- Ringworld EA 69,90 DM
- Robocod DA 64,90 DM
- Rome AD DA 74,90 DM
- Sam & Max DA 79,90 DM*
- Seal Team DA 79,90 DM
- SWOTL EA 69,90 DM
- -Do 335 EA 39,90 DM
- -P 38 EA 34,90 DM
- -He 162 EA 34,90 DM
- -P 80 EA 39,90 DM
- Sens. Soccer DA 59,90 DM
- Serpent Isle DA 74,90 DM
- Sven Cities EA 64,90 DM
- Shadowcaster DA 79,90 DM
- Shad. of Com. DV 89,90 DM
- Sherl. Holmes DV 74,90 DM
- Silent Service 2 DA 74,90 DM
- Sim Ant EA 79,90 DM
- Sim City/Pop. EA 59,90 DM
- Sim City Del. EA 69,90 DM
- Sim City 2000 ?? in Vorb.
- Sim Farm EA 74,90 DM
- Sim Life DV 89,90 DM
- Sleepwalker DA 64,90 DM
- Space Hulk DA 79,90 DM
- Space Legend EA 69,90 DM

JOYSTICKS QUICKJOY

- SV 201 M5 34,90 DM
- SV 202 M6 24,90 DM
- SV 203 M6 + Gamec. 44,90 DM
- SV 209 Gamecard 24,90 DM
- SV 210 Gamecard m.G. 29,90 DM
- SV 206 Speed Raider 29,90 DM
- SV 207 Speed R. Plus 34,90 DM
- SV 227 Top Star 39,90 DM

IBM

- Space Q. 5 DV 69,90 DM
- Special Forc. DA 79,90 DM
- Spellc. 301 DA 59,90 DM
- Spellcraft DV 74,90 DM*
- Spelljammer DV 79,90 DM
- Spelunx EA 69,90 DM*
- Sports Mast. DA 64,90 DM
- SSN 21 Seaw. ?? in Vorb.
- Starlord DA 89,90 DM*
- Star Trek DV 84,90 DM
- -Judgem. Rites ?? in Vorb.
- -Nex Generation ?? in Vorb.
- Street F. 2 DA 64,90 DM
- Strike Comm. DA 89,90 DM
- -Speech DA 49,90 DM
- -Sp. Oper. 1 DA 39,90 DM
- Stronghold EA 69,90 DM
- Striker DV 69,90 DM
- Stunt Island DV 89,90 DM
- Subwar 2050 DA in Vorb.
- Summ. Chall. DA 59,90 DM
- Summoning EA 59,90 DM
- Super Tetris DA 74,90 DM
- Syndicate DV 79,90 DM
- -Data Disk DV 44,90 DM*
- Task Force DA 89,90 DM
- Tennis Cup 2 DA 29,90 DM
- Terminator 2 DA 54,90 DM
- -Chess ?? in Vorb.
- Term. 2029 EA 84,90 DM
- -Oper. Scoure EA 49,90 DM
- -Rampage ?? in Vorb.
- TFX DA 84,90 DM*
- The Greatest DV 64,90 DM
- Their fin Hour EA 69,90 DM
- -Mission EA 24,90 DM
- The Legacy DV 89,90 DM
- The lost Vik. DV 79,90 DM
- The e.m. Incr. M. EA 69,90 DM
- The Manager DV 49,90 DM*
- Tornado DA 79,90 DM
- Tracon Win. EA 84,90 DM
- Transarctica DV 59,90 DM
- Turrican 2 DA 69,90 DM*
- Ultima 6 DA 44,90 DM
- Ultima 7 DV 89,90 DM
- Ultima 7/2 EA 74,90 DM
- Ultima 8 DA 84,90 DM*
- -Speech Pack EA 44,90 DM*
- Ultima Triol. II DA 69,90 DM
- Ultima Underw. DA 69,90 DM
- Ultima Uw. 2 DA 74,90 DM
- Unl. Advent. EA 64,90 DM
- V for Victory EA 69,90 DM
- V for Victory 2 EA 69,90 DM
- V for Victory 3 DA 79,90 DM*
- V for Victory 4 EA 74,90 DM
- Veil of Darkn. DV 79,90 DM
- Wallstr. Man. DV 79,90 DM
- War in Gulf DV 74,90 DM
- Warlords 2 EA 79,90 DM
- War in Russia EA 79,90 DM
- Wayne Gr. III EA 79,90 DM
- Whales Voy. DV 74,90 DM
- Wing Comm. DA 44,90 DM
- -Secr. M. 1 EA 39,90 DM
- -Secr. M. 2 EA 39,90 DM
- Wing C.+Sp. DV 79,90 DM
- -Sp. O. 1+2 EA 44,90 DM
- W. C. Deluxe DA 89,90 DM
- W. C. Academy DA 64,90 DM
- Winter Chall. DA 59,90 DM
- Wizardry 7 DV 89,90 DM
- Wiz Kid DA 54,90 DM
- Worlds of Leg. EA 59,90 DM
- World Tennis DA 59,90 DM
- WWF Wrestl. DA 69,90 DM
- WWF Eur. R. EA 69,90 DM
- Xenobots DA 74,90 DM
- X-Wing EA 79,90 DM
- X-Wing DA 84,90 DM
- -Mission 1 DA 44,90 DM
- -Mission 2 DV 44,90 DM*
- -Upgrade Kit DV 59,90 DM
- Yeager Air C. DA 69,90 DM
- Yoe Joe DA 64,90 DM
- Zeppelin DV 79,90 DM*
- Zool DA 59,90 DM
- Zyconix DA 49,90 DM

CD-ROM LAUFWERKE

- Mitsumi LU 005 S 399,90 DM
- Matsushita 562 DS 519,90 DM

CD-ROM

- 7 th Guest DA 129,90 DM
- Burning Steel DV 84,90 DM*
- Burntime DV 79,90 DM*
- Der Patrizier DV 84,90 DM
- Freddy Pharkas DA 79,90 DM*
- Golden 7 DA 89,90 DM*
- History Line DA 64,90 DM
- Maniac M. 2 DV 89,90 DM*
- Rebel Assault EA 84,90 DM*
- Super Strike C. DA 84,90 DM*

AMIGA

- 1869 DV 69,90 DM
- Addams Fam. DA 49,90 DM
- Air Land Sea DA 74,90 DM
- Alien 3 DA 49,90 DM
- Alienbreed Sp. E. EA 29,90 DM
- Alienbreed 2 DA 49,90 DM
- Ambermoon DA 79,90 DM
- Ancient Art DA 69,90 DM
- Anstoss DV 69,90 DM
- Apocalypse DA 49,90 DM*
- Aquatic Games DA 54,90 DM
- Arabian Nights DV 64,90 DM
- Archers Pool DA 49,90 DM
- Arm. Gedd. 2 DA 64,90 DM*
- Assassin Sp. E. DA 29,90 DM*
- ATAC DA 69,90 DM*
- A-Train DV 79,90 DM
- -Constr. Kit DV 49,90 DM
- Aufschwung Ost DA 64,90 DM*
- B-17 Fly. F. DA 69,90 DM
- Bart vs. World DA 49,90 DM*
- Bat 2 DA 74,90 DM
- Battlechess 2 DA 54,90 DM
- Battle Isle D. 2 DA 49,90 DM
- Battle Team DA 74,90 DM
- Bazooka Sue DV 79,90 DM*
- Beavers DA 59,90 DM*
- BC Kid DA 59,90 DM
- Big Sea DA 64,90 DM*
- Bills Tomato G. DA 59,90 DM
- Birds of Prey DA 69,90 DM
- Bitmap Br. C. DA 49,90 DM
- Bobs bad day DA 49,90 DM*
- Body Blows DA 54,90 DM
- -Galactic DA 49,90 DM*
- Bubble Bobble EA 29,90 DM
- Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM
- Burntime DV 69,90 DM
- Caesar EA 59,90 DM
- Cal. Games 2 DA 49,90 DM
- Campaign DA 79,90 DM
- Campaign DV 74,90 DM
- -Data DV 49,90 DM
- Cannon Fodder DA 59,90 DM
- Castles DA 59,90 DM
- -Data DA 39,90 DM
- Catch Em EA 49,90 DM
- Centurion DA 29,90 DM
- Chaos Engine DA 49,90 DM
- Champ. Man. EA 59,90 DM
- Chessm. 2100 EA 39,90 DM
- Christoph Kol. DV 74,90 DM*
- Civilization DV 74,90 DM
- Cohort 2 EA 54,90 DM
- Combat Air P. DA 64,90 DM
- Combat Class. 2 DA 64,90 DM
- Contraptions DA 44,90 DM
- Cool Spot DA 54,90 DM*
- Creatures EA 49,90 DM
- Creepers DA 64,90 DM*
- Curse of Ench. EA 59,90 DM
- Cytron EA 59,90 DM
- D Day EA 64,90 DM
- Das schw. Auge DV 69,90 DM
- Daughter of Serp. DV 74,90 DM*
- Der Patrizier DV 69,90 DM
- Der Schatz im S. DV 79,90 DM*
- Desert Strike EA 64,90 DM
- Die Siedler DV 79,90 DM*
- Dogfight DA 69,90 DM
- Double Drag. 3 DA 49,90 DM
- Dungeon M./Csb DV 59,90 DM
- Dune 2 DV 59,90 DM
- Dynablaster DA 54,90 DM
- Dynatech DV 59,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

- Act Raiser 124,90 DM
- Addams Family 119,90 DM
- Aero d. Akr. 139,90 DM*
- Alfred Chicken 139,90 DM*
- Alien 3 129,90 DM
- Alien vs. Pred. 124,90 DM*
- Amazing Tennis 139,90 DM*
- Asterix 109,90 DM
- Axelay 109,90 DM
- Batman returns 129,90 DM
- Battletoads 119,90 DM
- Beethoven 124,90 DM*
- Blazing Skies 134,90 DM
- Blues Brothers 119,90 DM
- Bomberman 109,90 DM
- Bubsy 119,90 DM
- Capt. America 139,90 DM*
- Chuck Rock 109,90 DM*
- Cliffhanger 109,90 DM*
- Congos Caper 119,90 DM
- Cosmo Gang in Vorb.
- Crash Dummies 129,90 DM*
- Cybernator 129,90 DM
- Darius Twins 109,90 DM
- Dracula 129,90 DM
- Drakkhen 139,90 DM

AMIGA

- Eishockey Man. DV 69,90 DM
- Elite 2 DA 59,90 DM
- Emerald Mine DA 29,90 DM
- Emerald Mine 2 DA 34,90 DM
- Emerald Mine 3 DA 29,90 DM
- Erben d. Throns DV 69,90 DM
- Epic DA 59,90 DM
- Espana 92 DA 54,90 DM
- Eye of the Beh. DV 69,90 DM
- Eye of the Beh. 2 DV 79,90 DM
- F-15 Str. Ea. 2 DA 39,90 DM
- F-19 Stealth DA 39,90 DM
- F-117 Nighth. DA 69,90 DM*
- Fant. Worlds DA 74,90 DM
- Fire & Ice DA 49,90 DM
- Flashback DV 64,90 DM
- Fly Harder DA 54,90 DM
- Footb. Man. 3 ?? in Vorb.
- Form. I GP DA 74,90 DM
- G 2 ?? in Vorb.
- Game of Life DA 59,90 DM
- Global Effect DA 59,90 DM
- Global Glad. DA 59,90 DM
- Goal DV 59,90 DM
- Goblins 2 DV 74,90 DM
- Gunship DA 59,90 DM
- Gunship 2000 DA 69,90 DM
- Häger der Schr. DV 59,90 DM
- Hannibal DV 69,90 DM
- Harpoom 1.2.1 DA 69,90 DM
- -Battleset 3 DA 39,90 DM
- -Battleset 4 DA 39,90 DM
- Harrier Assault EA 59,90 DM
- Hattrick DV 69,90 DM*
- Hexuma DV 79,90 DM
- Hired Guns DA 64,90 DM
- History Line DV 74,90 DM
- Hook DA 49,90 DM
- Hot N. Penth. DA 39,90 DM
- Humans DA 54,90 DM
- Human Race DV 69,90 DM
- Indy 4 DV 79,90 DM
- Int. Sp. Chall. DA 54,90 DM
- Ishar 2 DV 59,90 DM
- Jack Niklas G. EA 29,90 DM
- Jack Niklas G. EA 29,90 DM
- Jaguar XJ 220 DA 49,90 DM
- James Pond EA 29,90 DM
- John Madden F. DA 54,90 DM
- Jonathan DV 79,90 DM
- Jurassic Park DA 64,90 DM*
- KGB DV 59,90 DM
- Kings Quest 6 DV 64,90 DM*
- Kingmaker DV 64,90 DM*
- Krustys Funh. DA 49,90 DM*
- Legend DA 54,90 DM
- Legend of Kyr. DV 59,90 DM
- Leis. S. L. 5 DV 59,90 DM
- Lemmings DP DA 59,90 DM
- Lemmings 2 DA 64,90 DM
- Lethal Weapon DA 49,90 DM
- Liberation DA 59,90 DM*
- Lionheart DA 59,90 DM
- Littil Divil ?? in Vorb.
- Locomotion DV 59,90 DM
- Lords of Power DA 74,90 DM*
- Lost Treas. Inf. EA 89,90 DM
- Lost Vikings DV 64,90 DM
- Lothar Matthäus DV 64,90 DM
- Lotus Comp. DA 59,90 DM
- M 1 Tank Pl. DA 39,90 DM
- Mad News DV 69,90 DM*
- Mad TV DV 69,90 DM
- Mc Donald L. DA 49,90 DM
- Mega Coll. DA 54,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

- Fatal Fury 129,90 DM
- Final Fight 129,90 DM
- First Samurai 129,90 DM
- F-Zero 49,90 DM
- Jimmy Conners 129,90 DM
- Lagoon 139,90 DM
- Legend of Z. 94,90 DM
- Magic. Quest 119,90 DM
- Magic Sword 129,90 DM
- Major Title 134,90 DM
- Mario Kart 94,90 DM
- Mortal Kombat 144,90 DM
- Mystic Quest 94,90 DM
- NBA All Star 119,90 DM
- NHLPA Hockey 129,90 DM
- PGA Tour Golf 129,90 DM
- Prince of Persia 129,90 DM
- Probotector 129,90 DM
- Robocop3 119,90 DM
- Sim City 94,90 DM
- Spankys Quest 114,90 DM
- Star Fox 119,90 DM
- Star Wars 134,90 DM
- Street F. 2 Turbo 139,90 DM
- Super Aleste 119,90 DM
- Super Mario All St. 94,90 DM

AMIGA

- Mega lo M./FS DA 59,90 DM
- Mega Mix DA 59,90 DM
- Might & M. 3 DV 69,90 DM
- Monkey Isl. DV 69,90 DM
- Monkey Isl. 2 DV 79,90 DM
- Morph DA 49,90 DM
- Mortal Kombat DA 59,90 DM*
- Napoleonics EA 64,90 DM
- Nick Faldo G. DA 79,90 DM
- Nicky Boom 2 DA 64,90 DM
- Nigell Mansell DA 54,90 DM
- No. 2 Coll. DV 69,90 DM
- Overdrive DA 49,90 DM
- Penthouse HN DA 39,90 DM
- -Deluxe DV 59,90 DM*
- PGA Tour Golf+ DA 59,90 DM
- Pinball Dreams DA 54,90 DM
- Pinball Fant. DA 54,90 DM
- Pirates DA 39,90 DM
- Popolus 2+ DA 69,90 DM
- Powermonger DA 59,90 DM
- -Data DA 39,90 DM
- Premier Man. EA 49,90 DM
- Prime Mover DA 49,90 DM*
- Project Terra DA 64,90 DM*
- Project X DA 49,90 DM
- Proph. of Sh. DV 69,90 DM*
- Push over DA 49,90 DM
- Qwak DA 34,90 DM
- Railr. Tyc. DA 74,90 DM
- Rampart EA 54,90 DM
- Raving Mad DA 49,90 DM
- Reach for Skies DA 59,90 DM
- Road Rash DA 54,90 DM
- Rome AD 92 DV 64,90 DM
- Sabre Team DA 49,90 DM
- Sens. Soccer DA 49,90 DM
- Shad. of Beast DA 59,90 DM
- Shuttle DA 54,90 DM
- Sil. Service 2 DA 74,90 DM
- Sim City Del. EA 69,90 DM
- Sim City/Pop. EA 54,90 DM
- Sim Earth EA 79,90 DM
- Sim Life DV 79,90 DM
- Soccer Kid DA 64,90 DM
- Space Legends EA 69,90 DM
- Space Hulk DA 64,90 DM
- Spec. Forces DA 74,90 DM
- Sports Masters DA 59,90 DM
- Starush ?? 59,90 DM*
- Storm Master DA 54,90 DM
- Street F. 2 DA 59,90 DM
- St. Thomas DV 64,90 DM*
- Subtrade ?? in Vorb.
- Super Frog DA 49,90 DM
- Super Hero DA 64,90 DM*
- Super Mon. GP DA 29,90 DM
- Super Tetris DA 74,90 DM
- Syndicate DV 64,90 DM
- Terminator 2 DA 49,90 DM
- The Chaos Engine DA 49,90 DM
- The Greatest DV 59,90 DM
- The lost Vikings DV 64,90 DM
- The perf. General DV 74,90 DM
- -Data DA 44,90 DM
- Transactica DV 59,90 DM
- Tracon 2 EA 79,90 DM
- Train it ?? in Vorb.
- Traps'n'Treas. DV 64,90 DM
- Turrican DA 29,90 DM
- Turrican 2 DA 29,90 DM
- Turrican 3 DA 49,90 DM*
- Turtles 2 DA 29,90 DM
- Twilight 2000 DA 59,90 DM*
- Ugh! DA 54,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

- Super Mario World 119,90 DM
- Super Off Road 129,90 DM
- Super R-Type 94,90 DM
- Super Swiv 139,90 DM
- Super Soccer 94,90 DM
- Super Tennis 94,90 DM
- Tazmania 134,90 DM
- Terminator 1 139,90 DM
- Test Drive 2 129,90 DM
- The lost Vikings 119,90 DM
- Tiny Toons 129,90 DM
- Top Gear 119,90 DM
- Tom & Jerry 124,90 DM
- Turtles 4 119,90 DM
- Wing Commander 139,90 DM
- -Spec. Oper. 139,90 DM
- World L. Basketb. 89,90 DM
- WWF Royal Rumble 139,90 DM

SUPER NINTENDO JOYSTICKS

- ASCII Pad 49,90 DM
- High T. Controller 29,90 DM
- SV 334 Propad 34,90 DM
- SV 336 Proneo I 99,90 DM
- SV 337 Proneo II 69,90 DM
- SV 338 Top Fighter 149,90 DM

AMIGA

- Ultimate Golf EA 29,90 DM
- Uridium 2 DA 64,90 DM
- Walker DA 64,90 DM
- War in Gulf DV 69,90 DM
- Whales Voy. DV 69,90 DM
- Wing Comm. DV 79,90 DM
- Winter Chall. DA 64,90 DM*
- Wizardry 7 DV 79,90 DM*
- Wiz Kid DA 49,90 DM
- Woodys World DA 49,90 DM
- Worlds of Leg. EA 59,90 DM
- WWF Wrestling DA 64,90 DM
- WWF Eur. Ramp EA 64,90 DM
- Yo ! Joe ! DA 59,90 DM
- Zero DA 64,90 DM*
- Zool 2 DA 49,90 DM*
- Zyconix DA 44,90 DM

AMIGA 1200/4000

- 1869 DV 69,90 DM
- Alienbreed 2 DA 59,90 DM*
- Anstoss DV 69,90 DM*
- Body Blows Gal DA 59,90 DM*
- Burntime DV 69,90 DM*
- Civilization DV 69,90 DM*
- Dynatech DV 59,90 DM*
- Elysium DV 69,90 DM*
- Hattrick DV 69,90 DM*
- Ishar DV 69,90 DM
- Ishar 2 DV 64,90 DM*
- Jurassic Park DA 64,90 DM*
- Kings Quest 6 DA in Vorb.
- Penthouse Del. DV 59,90 DM*
- Robocod DA 49,90 DM
- Sim Life DV 79,90 DM
- Soccer Kid DA 64,90 DM*
- Transarctica DV 59,90 DM
- Whales Voy. DV 64,90 DM
- Wing Comm. DV 64,90 DM*
- Zool DA 49,90 DM
- Zool 2 DA 49,90 DM*

JOYSTICKS QUICKJOY AMIGA

- SV 119 Junior 14,90 DM
- SV 120 Junior Stick 14,90 DM
- SV 121 I Turbo 14,90 DM
- SV 122 II 14,90 DM
- SV 123 III Superch. 19,90 DM
- SV 124 II Turbo 19,90 DM
- SV 125 V Superb. 34,90 DM
- SV 126 VI Jetfighter 24,90 DM
- SV 127 VII Topstar 34,90 DM
- SV 128 Megaboard 34,90 DM
- SV 129 IX Footpedal 49,90 DM
- SV 131 Superstar 24,90 DM
- SV 132 Hyperstar 29,90 DM
- SV 133 Megastar 39,90 DM
- SV 134 Jun. M.-star 29,90 DM

JOYSTICKS GRAVIS AMIGA

- Switch 64,90 DM
- Switch Clear 69,90 DM

DISKETTEN

- NoName DD 10er 9,90 DM
- Virgin DD form. 10er 14,90 DM
- NoName HD 10er 14,90 DM
- Virgin HD 10er 19,90 DM

SEGA MEGADRIVE DT. MOD.

- Aladdin 114,90 DM
- B.O.B. 109,90 DM
- Davis Cup Tennis 109,90 DM*
- Double Clutch 109,90 DM*
- F 1 114,90 DM*
- Gunstar Heroes 109,90 DM
- Jurassic Park 109,90 DM
- Mazin Tours 109,90 DM*
- MIG 29 109,90 DM*
- Ottifants 89,90 DM*
- Ranger X 109,90 DM*
- Shining Force 124,90 DM
- Shinobi 3 109,90 DM*
- Chuck Rock 2 109,90 DM
- Techno Clash 109,90 DM
- Two Tribes 109,90 DM
- Wimbledon 109,90 DM*
- X-Men 89,90 DM

SEGA MEGA CD

- After Burner 3 89,90 DM
- Batman returns 109,90 DM
- Jaguar XJ 220 89,90 DM
- Prince of Persia 89,90 DM
- Sherlock Holmes 119,90 DM
- Time Gal 89,90 DM

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (ÖFFNUNGSZEITEN MONTAG - FREITAG 10:00 - 18:00 UHR, SAMSTAG 9:00 - 13:00 UHR, LG. SAMSTAG 9:00 - 16:00 UHR)

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT

Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Auf leisen Pfoten

Atari strikes Back: Vom Videospielerfinder erscheint eine neue revolutionäre Spielkonsole. Wir sagen Euch, was dran ist am *Jaguar*.

Schon seit ein paar Monaten kursierten Gerüchte über eine neue Spielkonsole von Atari durch die Branche. Dank mehr Bits, mehr Farben, mehr Sound und mehr Speicher soll Ataris Fabelmaschine zur High-Tech-Wunderwaffe gegen die fernöstliche Übermacht von Sega und Nintendo werden. Experten murmelten schon erste technische Daten hinter vorgehaltener Hand, von ultracooler Grafik und 64 Bit wurde gemunkelt. Bis dato gab's noch keine echten Infos, nur der Name der Konsole stand schon fest. In bester Raubtiertradition tauften Ataris Entwickler den Neuling auf den Namen Jaguar. Jetzt endlich lüftete Atari den Schleier und präsentierte die neue Konsole der Fachpresse. Für uns vor Ort: Kollege Hartmut Ulrich von unserem Schwestermagazin VIDEO GAMES schaute der Atarischöpfung unter den Pelz.

Im Gegensatz zu einigen neueren Konkurrenten ist der Jaguar eine reinrassige Spielkonsole und nicht etwa die Konsolenvariante eines "normalen" Heimcomputers, wie z.B. das CD32 von Amiga 1200 bzw. CDTV. Bei allen Fehlern, die Atari sich in den letzten Jahren geleistet hat, eins muß man den Kaliforniern lassen: Sie können Hardware designen. Ein Blick ins aufgeräumte Innere der superkompakten Spielkonsole zeigt kaum mehr als die beiden hochintegrierten Custom-Chips (heißen sinnigerweise "Tom & Jerry") in flacher SMD-Technik,

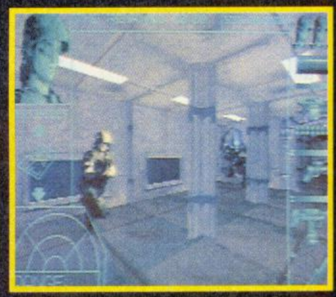
Jaguar-Lizenzpartner *

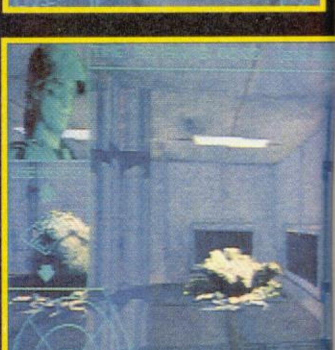
Anco Software Ltd.
Maxis Software
Telegames Beyond Games Inc.
Microids
Tiertex Ltd.
Dimension Technologies
Midnight Software Inc.
Titus
Eurosoft
Ocean Software Ltd.
Tradewest
High Voltage Software
Rebellion Software Ltd.
Trimark Interactive
Krisalis Software Ltd.
Retour 2048
U.S. Gold Ltd.
Loriciel S.A.
Silmarils

* bei Redaktionsschluß bekannt.

Polygon-Power: Der Jaguar macht auch bei komplexer 3D-Grafik nicht schlapp (*Checkered Flag*)

3-D-Raser: Bei *Checkered Flag* dampfen die Jaguar-Custom-Chips (links)





Außerirdisch: *Alien vs. Predator* kratzt am *Doom*-Thron (oben)



Bunter Ballerspaß: *Crescent Galaxy* lehrt Triggertüftlern das Fürchten (links)

DRAM, ein paar Schlußwiderstände, ein paar Treiberbausteine – mehr nicht. Die fünf Prozessoren (General Processing Unit GPU, Digital Signal Processor DSP, Object Processor, Blitter und 68000) sind komplett integriert. Der Jaguar ist eine 64-Bit-Konsole auf Cartridge-Basis. Die 64 Bit beziehen sich auf die Breite des Systembusses (106,4 MByte/s). Salopp formuliert: Diese Kiste schaufelt schneller Daten zwischen den einzelnen Prozessoren und Schnittstellen hin und her als jede andere Konsole, die derzeit auf dem Markt ist. Das Grundgerät mit einem Joypad und einem Spiel soll 499 Mark kosten. Ein CD-Laufwerk soll es – nach der Markteinführung des Jaguar – für unter 100 Mark extra geben. Dazu ein Statement von Atari: "Es ist noch viel zu früh für ein reinrassiges CD-Gerät. Es gibt derzeit nur zwei Möglichkeiten: Ein billiges CD-Laufwerk ist entsetzlich langsam. Lösung zwei: Sie bauen ein flotteres Laufwerk, dann wird die Konsole aber viel zu teuer." Fürs erste dürfte der Jaguar wohl auch ganz gut ohne CDs auskommen. Immerhin fassen die Jaguar-Module maximal 48 MBit ungepackter Daten. Mit einem speziellen Komprimierungs-Algorithmus will Atari bis zu 400 MBit (!) auf eine Cartridge quetschen. Im Vergleich: Auf eine CD passen rund 550 MByte, also 4,4 GBit, immer noch mehr als zehnmal soviel.

Neben dem voluminösen Cartridge-Speicher bietet der Jaguar eine ganze Reihe von Schnittstellen. Mit dem ComLynx-Kabel lassen sich beispielsweise mehrere Jaguars verbinden. An die sog. Enhanced-Controller-Ports lassen sich zwei Joypads, bzw. diverse analoge und digitale Steuergeräte anschließen: Lichtpistolen, Joysticks, auch eine Maus oder Tastatur. Mitgeliefert wird ein Joypad, das ein wenig an die Intellivision-Boards erinnert: Sieht aus, als habe man ein Sega-Joypad mit einer Fernbedienung gekreuzt. Das Ganze liegt etwas klobig in der Hand und ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Viel wichtiger als die nackten technischen Daten sind natürlich die Spiele, die schon zu sehen waren. Wir beschränken uns daher auf eine Übersichtstabelle und zeigen lieber noch einige Bilder von geplanten Titeln. Ein ausführlicher Härtetest des Jaguar folgt in einer der nächsten Ausgaben, sobald wir die Maschine zerpflücken dürfen!

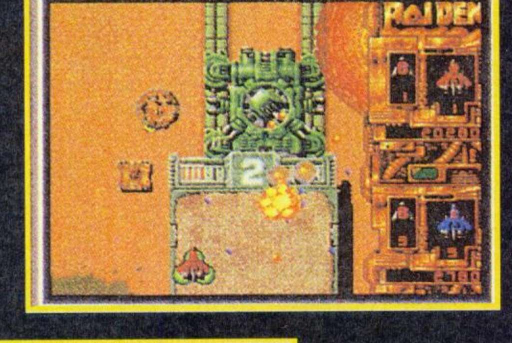
hu/mh



Hier setzt es Prügel: Ob dieses Hau-Drauf-Spiel der *Streetfighter 2*-Referenz das Wasser reichen kann, wird sich zeigen.

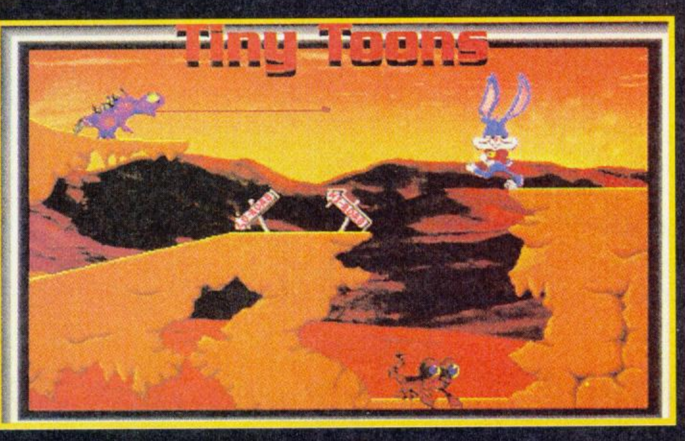


Lemmings meets Dino: *Dino Dudes* (links)



Klassisch: In *Raiden* fliegt Ihr von unten nach oben, um miese Aliens aus der Galaxis zu vertreiben (unten & rechts)

Die Zeichentrickchaoten *Tiny Toons* treiben auch auf dem Jaguar ihr Unwesen (unten)



Kritisch kommentiert

Zweifellos, der Jaguar ist ein feines Gerät: Ausgereiftes Design – rein äußerlich und vom Innenleben. Außerdem ist er wirklich preiswert. Trotzdem ist sein Erfolg alles andere als sicher: Ohne tolle Spiele floppt die beste Hardware, tolle Grafik macht noch kein gutes Spiel. Atari hat es sich in den letzten Jahren systematisch mit zahlreichen großen Entwicklern verdorben. Es wird schwer für Atari werden, potente Softwarehäuser davon zu überzeugen, daß nun Knall auf Fall alles anders sein soll. Modulentwicklung für ein derart leistungsfähiges System ist extrem aufwendig und teuer. Konami und Konsorten werden es sich dreimal überlegen, ob sie in Nintendo-Erzfeind Atari investieren oder lieber auf sichere Einnahmen aus dem Lizenzgeschäft mit den Japanern setzen. Das Modulkonzept mit optionalem CD-ROM könnte sich als Schuß ins Knie erweisen: Jeder Entwickler braucht seine Zeit, bis er ein Gerät wirklich ausreizen kann. Doch kaum hat er sich an Jaguar-Module angepaßt, muß er neu beginnen und auf CD umstellen. Weiterhin hat Atari seinen Ruf bei vielen großen Kauf- und Versandhäusern ruiniert und die einst so treuen Fachhändler scharenweise verprellt. So könnte zum Software- auch noch ein Vertriebsproblem hinzukommen.

Amiga · Atari ST · IBM

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—.—	79.95	—.—
Aces over Europe /dt	—.—	72.95	—.—
Air Combat Classics	—.—	83.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—.—	—.—
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Ambermoon /dt	72.95	V,mö.	—.—
Anstoss /dt	68.95	68.95	—.—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—.—
B17 Flying Fortress /dt	56,95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt *	79.95	79.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Betrayal at Krondor /dt	—.—	76.95	—.—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—.—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—.—	—.—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—.—
Chaos Engine /dt	49.95	—.—	53.95
Chessmaster 4000 Turbo	—.—	61.95	—.—
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—.—	51.95	—.—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—.—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Day of the Tentacle /dt	—.—	94.95	—.—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Der Schatz im Silbersee /dt	—.—	87.95	—.—
Die Siedler /dt	79.95	*79.95	—.—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—.—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—.—
Dungeon Hack /dt	—.—	89.95	—.—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—.—
Eye of the Beholder 3 /dt	—.—	87.95	—.—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—.—
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	129.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—.—	69.95	—.—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	—.—	85.95	—.—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—.—
Hired Guns /dt	62.95	82.95	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—.—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—.—
Indy Car Racing	—.—	69.95	—.—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—.—
Lands of Lore /dt	—.—	55.95	—.—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lost Vikings /dt	69.95	85.95	—.—
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—.—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—.—
Master of Orion	—.—	86.95	—.—
Might and Magic 5 /dt	—.—	94.95	—.—

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
NHL Hockey /dt	—.—	79.95	—.—
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—.—
Pinball Fantasies /dt	55.95	—.—	—.—
Pirates! Gold /dt	—.—	89.95	—.—
Police Quest 4	—.—	69.95	—.—
Prince of Persia 2 /dt	—.—	69.95	—.—
Privateer /dt	—.—	86.95	—.—
Privateer Speech Pack /dt	—.—	38.95	—.—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—.—	79.95	—.—
Red Baron & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Return to Zork	—.—	84.95	—.—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—.—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—.—	75.95	—.—
Silent Service 2 /dt	76.95	76.95	77.95
Silver Ball /dt	—.—	V.mö.	—.—
Simon the Sorcerer /dt	*71.95	92.95	—.—
Speed Racer /dt	—.—	66.95	—.—
Star Trek 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Starlord /dt	—.—	89,95	—.—
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Speech Pack /dt	—.—	35.95	—.—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	—.—	33.95	—.—
Stronghold /dt	—.—	89.95	—.—
Sub War 2050 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Data Disk. /dt	V.mö.	35.95	—.—
T.F.X. /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	—.—
Tornado /dt	69.95	69.95	—.—
Turrican 3 /dt	49.95	—.—	—.—
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je —.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	49.95	—.—	—.—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	67.95	—.—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Wiz'n'Liz /dt	58.95	—.—	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2	—.—	44.95	—.—

MEGA-HITS

Titel	Preis	System
Aces Over Europe /dt	73,—	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,—	Amiga
Anstoss /dt	69,—	Amiga & IBM-PC
Aufschwung Ost /dt	69,—	IBM-PC
Die Siedler /dt	80,—	Amiga
Indy Car Racing	70,—	IBM-PC
Privateer /dt	87,—	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,—	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	36,—	IBM-PC
Terminator Rampage	70,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	49.90
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	119.00
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	43.00
Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00

CD-ROM

Titel	Preis
7th Guest	74.95
Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	77.95
Rebel Assault	105.00
Return to Zork	87.95
Strike Commander /dt	89.95
Tornado /dt	82.95

SONDER-Angebote

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—.—	—.—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—.—	—.—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—.—	—.—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—.—	—.—
Gunship /dt	23.95	23.95	23.95
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—.—
Legend of Kyrandia /dt	34.95	39.95	—.—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—.—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—.—	—.—
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—.—
Turrican /dt	14.95	—.—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—.—	22.95
Wing Commander	—.—	25.95	—.—
Zool /dt	29.95	29.95	—.—

✆ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

Bachler — Computersoftware Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1/VII93



Modalitäten

In seinem Testbericht zu "Aces over Europe" hat Knut geschrieben, er empfehle uns für den "Tall-Res Mode" einen 486er mit 33 Megahertz. Wie sieht's nun mit dem "Lo-Res Mode" aus? Läuft das Spiel mit dieser Auflösung auf meinem 386DX 40 noch mit guter Geschwindigkeit oder wird daraus eher eine Ruckelorgie à la "Strike Commander"? Die Antwort auf diese Frage ist mir besonders wichtig, da ich mir nicht voreilig ein Spiel mit Schneckentempo kaufen möchte.

In Ausgabe 9/93 habt Ihr Quaterdecks neuen Speichermanager vorgestellt. Ihr habt geschrieben, der Speichermanager "Qemm" würde einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Microsofts "EMM386" haben. Wie gravierend ist dieser Geschwindigkeitsvorteil? Merkt man bei Spielen wie "Aces of the Pacific" ein Plus an Tempo oder verändert sich nicht allzuviel?

Christian Hüsing, Bremen

Die optischen Unterschiede zwischen "Lo-Res"- und "Tall-Res"-Mode sind merklich, denn die Vektorgrafik verfeinert sich erheblich. Allerdings wird durch den höheren Rechenaufwand auch Dein Flugzeug eine Spur langsamer, so daß ich auch auf meinem 486 50 MHz im niedrigaufgelösten Mode durch die Lüfte brause. Auf Knuts heimischen 386 40 MHz sieht *Aces over Europe* auch noch sehr flüssig aus.

Quarterdecks Qemm hat gegenüber EMM385 in der Verwaltung von Expanded Memory einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil, der aber die Spielgeschwindigkeit nicht allzuviel verändert. *cd*

Infocom-Originale

Mit großem Interesse habe ich den ersten Teil Ihres Artikels von "Infocom — Von Z wie Zork bis A wie Arthur" verfolgt. Auch ich bin nach wie vor ein großer Fan dieser Serie. Zu meinem Erstaunen las ich in Ihrem Artikel: "Leider gibt es die Infocom-Adventures nichtz mehr in ihren Originalverpackungen." Doch, es gibt sie noch! Als Inhaber des Softwareversandhauses USER-MAG kann ich Ihnen und den Lesern der *POWER PLAY* die freundige Mitteilung machen, daß wir fast alle Titel von Infocom (Zork I, II, III; Suspended, Planetfall, Hitchhikers Guide, Moonmist, Infidel, Sorcerer, Whishbringer, Cornerstone usw.) in all ihren Originalpackungen mit all ihren Originalbeilagen noch für die folgenden Systeme anbieten können: PC, Atari ST/STE/Falcon, C64, Atari XL/XE und Apple II. Eine ausführliche Preisliste mit der Auflistung aller noch bei uns erhältlichen Klassiker kann bei uns kostenlos und unverbindlich angefordert werden.

USER MAG, Lütjenburg

(Tel.Nr. bei der Assistenz erfragen)

Powershop

Eure Zeitung ist wirklich eine der Besten, wenn sie nicht die Beste ist, aber was ich vermisse, ist z.B. ein Poster von Spielen oder von Euch, oder ähnliches. Damit könnte man beispielsweise sein Zimmer bekleben, um dadurch die Power- oder Spielelust zu steigern! Oder auch einfach nur zur Zierde. Was außerdem noch fehlt, ist ein *POWER*-Shop, wo man

Interaktiver Film, virtuelle Realitäten, Spiele aus der Steckdose – "Multimedia" lautet der strapazierte Modebegriff dieses Jahres. Wie sehen die POWER PLAY-Leser die Cyber-Zukunft? Schreibt uns Eure Visionen, Befürchtungen und Wünsche – wir sind gespannt!

Schreibt bitte an:

Markt & Technik Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cyber-Zukunft
Postfach 1304
85531 Haar bei München

sich z.B. Eure Powercaps, die begehrten T-Shirts oder die Sammelordner (natürlich gegen Bezahlung) telefonisch oder schriftlich bestellen könnte!

Florian Fronauer, Emmental

Dein Wunsch ist uns Befehl, der POWER-Shop ist schon in Vorbereitung. Wir basteln gerade an einer möglichst spannenden Angebotspalette und werden im kommenden Jahr die Verkaufstheken öffnen. Falls Ihr selbst Ideen habt, welche ausgefallenen Produkte wir für Euch besorgen sollen, dann schreibt uns bitte. Plastikgodzillas aus Japan, Alien-Ganzkörperkostüme aus Hollywood, Freddy Krüger – Masken zum Lehrer erschrecken – was darf's denn sein? *vw*

Einwände

Ich muß mich über den Brief von Daniel Schäfer aus der 11/93 aufregen (Lob und Tadel zum zweiten). In seinem Brief meint er, ihm gefiele nicht, daß unter anderem auch Videospiele getestet würden, und er schlug vor, mehr Platz für den PC zu schaffen, ja sogar, die Videospiele ganz aus dem Heft zu werfen. Ich selber besitze einen Game Boy, ein Super NES und einen Amiga. Wenn Daniel also mehr Tests und Informationen für seinen PC haben möchte, soll er sich doch eine Zeitschrift kaufen, die speziell für den PC schreibt. Es steht doch nicht umsonst auf der *POWER PLAY* das meistgekaufte Computerspiele und Videospielemagazin.

Nils Eckel, Bielefeld

Vormarsch

Herrlich! Heft 11/93 ist einmal mehr der Beweis dafür, daß der Amiga auf dem Vormarsch ist, zumindest im Hinblick auf die Softwarequalität. Die getesteten Amiga-Programme konnten im Durchschnitt 82,6% (!) einheimsen (wer Eure Vorliebe für den PC kennt, wird diese Zahl um so deutlicher schätzen), während die DOSen lediglich auf katastrophale 65,5% kamen. Also: Wer Qualität will, steigt auf Amiga um. – Der Elite 2-Test war übrigens super.

Olaf Gaide, 31840 Hessisch Oldendorf

Du hast völlig recht. Die Quantität von Amiga-Software hat zwar im ganzen gesehen



abgenommen – es kommen einfach weniger Spiele auf den Markt. Dafür hat die spielerische Qualität deutlich angezogen (bestes Beispiel in dieser Ausgabe ist "Die Siedler" von Blue Byte und "Cannonfodder" von Sensible). Eine erfreuliche Tendenz, mit der wir prima leben können. Also, den Amiga in Ehren halten und sich nur noch die Software-Rosinen sichern. *vw*

Nachgehakt

Ich muß mich doch sehr fragen, woher Ihr das CD32 für Euren Test bezogen habt. Bei meinem Gerät jedenfalls – gekauft bei einem Commodore-Fachhändler – lag keine CD mit "Pinball Phantasys" bei, sondern die serienmäßige, mit den Spielen "Diggers" und dem Jump'n Run "Oscar". Es tut mir wahnsinnig leid, daß Euer ästhetisches Empfinden damit beleidigt wurde, daß die Gehäusefarbe nicht mattschwarz, sondern nur dunkelgrau ist. Da ich mir das CD32 jedoch nicht auf Grund einer Pressemitteilung oder Eures "Tests" gekauft habe, sondern mich persönlich bei einer Vorführung beim Fachhändler über die Leistungsfähigkeit überzeugen konnte, kam ich erst gar nicht auf den Gedanken, von der Größe eines DIN-A4-Blattes auf das Aussehen dieser Spielekonsole zu schließen. Ich habe auch nicht bemerkt, daß es sich irgendwie auf die Leistung meines Gerätes ausgewirkt hätte, das Parallax-Scrolling bei "Oskar" war jedenfalls ausgezeichnet.

Da Ihr den Preis für das CD32 als günstig bezeichnet habt, könnt Ihr mir doch sicher mitteilen, was denn ein in der Leistung gleichgestellter PC kostet. Es dürfte sich dabei um einen 386er mit SVGA-Local-Bus-Grafikkarte, Soundblaster und Doublespeed CD-ROM-Laufwerk handeln, also einen PC, der wie das CD32, der Amiga 1200 oder 4000 auch serienmäßig 800 x 600 Bildpunkte in 256 000 Farben gleichzeitig darstellen und Sound in 4 bzw. 8 Kanälen abspielen kann, dessen gesamte Interna auf 32 Bit-Basis arbeiten und der eine mit den schnellen Prozessoren wie Motorola 68020, 030, 040 bzw. 060 vergleichbare 32 Bit CPU besitzen.

Stefan E. Fischer, Rehau

Lieber Stefan. Natürlich ist das CD32 eine gute Maschine, und daß "Pinball Fantasies" nicht enthalten war, ärgert die Amiga-Freaks unserer Redaktion um so mehr. Unserem Test-Gerät von Commodore lag nämlich nur diese CD bei. Wahrscheinlich kam der Vertrag mit 21th Century Entertainment doch nicht mehr zustande, was alle Flipper-Freunde enttäuschen wird. Dein Vergleich mit einem etwa gleichwertigen PC hinkt jedoch an allen Ecken und Enden. Mal ganz abgesehen davon, daß Du kaum ein Actionspiel mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln in 256000 Farben auf dem CD32 oder auf einem PC spielen kannst, ist das CD32 laut Commodore kein Computer, sondern eine **Videospielkonsole** und macht weder PCs, STs oder Macs Konkurrenz, sondern hat sich vielmehr gegen das Super NES, das Mega Drive und das Mega CD durchzusetzen. Die Märkte unterscheiden sich wie Tag und Nacht und keiner weiß, wie Commodore den Durchbruch im Videospielgeschäft tätigen will. So kann man das CD32 zum Beispiel im Kaufhaus kaufen. Wo? In der Computerabteilung. Sämtliche Videospiele und Konsolen finden sich jedoch in der Spielwarenabteilung. Daß sowohl die weltweite Konkurrenz als auch der Videospielmarkt an sich um einiges gigantischer ist, als das dagegen eher popelige Computergeschäft beweisen nackte Zahlen: Nintendo hat in Sachen Umsatz (rund 10 Milliarden Mark) den Elektronikriesen Sony überrundet. Und solange Commodore nicht die großen Videospielhersteller (zum Beispiel Konami) für ihr CD32 überzeugt, bleibt das CD32 ein Zwitter aus Computer und Konsole, das weder "echte" Videospiele zu bieten hat, noch als Home Computer funktionieren wird. Die nächsten 12 Monate werden entscheiden, wo das CD32 endgültig landet, und wir hoffen, daß es nicht den gleichen Weg nehmen muß, wie zuvor das CDTV. *kn*

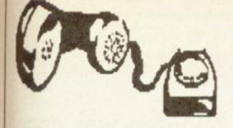
Zielgruppe

Ich, ein 17jähriger Schüler, lese Eure Zeitschrift jetzt regelmäßig seit ca. 6 Jahren und will meinen Senf zum Schreiben von C. Bigalk in der *POWER PLAY* 11/93 ("Gut gedünkelt") abgeben. Natürlich sollte jeder damit zufrieden sein, was er sich leisten kann. Ich glaube aber, Herr Bigalk hat vergessen, daß die Szene der Heimcomputerbesitzer nicht aus gutverdienenden Angestellten besteht, sondern eben doch aus mehr oder weniger "armen Schülern", die den Computer, wie ich übrigens auch, zum Spielen benutzen. Jahrelang war das auch kein Problem, man hatte seinen 64er, später dann den Amiga, die Spiele kopierte man sich bei Freunden und den Monitor wünschte man sich zu Weihnachten. Da man natürlich immer bestrebt ist, das Neueste und Beste zu haben, wird in diesen Tagen der Schrei nach einem PC laut. Das Dumme an der Sache ist, daß ein guter PC, der auch in drei Jahren noch "in" ist, mindestens 3000 Mark kostet. Wo aber soll der Durchschnittsschüler dieses Geld hernehmen? Einige, die genug Kohle haben, werden sich fragen, was sie das alles angeht, aber wie gesagt, ohne die Schüler wird der Markt kaputtgehen, denn welcher Erwachsene kauft sich einen PC, um Computerspiele zu spielen? Und dann wird sich auch C.B. aus L. wieder an die Zeit erinnern, als man sich den C 64 samt Floppy für 500 Mark aus dem Laden holte, und jede Menge Spaß auch ohne VGA-Karte und 66 MHz hatte.

Sven, Frankfurt am Main

Codename:Tanja

Vor einiger Zeit schaltete ich bei Euch eine Kleinanzeige. Nachdem die Ausgabe erschienen war, riefen mich mehrere Leute an, und schnell waren die 2 Originale weg. Doch etwa 1 Monat später bekam ich einen Brief von einer gewissen "Tanja". Sie wollte Spiele mit mir austauschen. Ansonsten schrieb "sie" recht dummes Gesülz, wie eine pubertierende 15jährige das wohl so tut. Wie dem auch sei, ich warf den Brief kurzerhand weg. Doch kurz nach diesem Ereignis erzählte mir ein Freund, ihm hätte auch eine



Der Heisse Draht für Super-service und zu fairen Preisen: 07556/710300





Natürlich könnt ihr jedes Spiel aus den Packs auch einzeln bestellen. Einzelpreis auf Anfrage.

PC-Packs

3er Pack DM 219,--
4er Pack DM 299,--
5er Pack DM 379,--

A-320 Airb.Euro.	DA	Larry 5	DV
Aces o.t. Pacific	DA	Leather God. of	
Adventure Coll.	DV	Phobos 2	DV
Alone i. t. Dark	EA	Leg. of Kyrandia	DV
Battle Isle Data		Lemmings 1	DA
Disk 2	DV	Lemmings 2	DA
Battle Team	DV	Maniac Mansion	EA
Body Blows	DA	Monkey Island 1	DV
Com. Data Disk	DV	Monkey Island 2	DV
Bundesliga Man.		Pinball Dreams	DV
Prof. 2.0	DV	Pirates	EA
Darksed	DV	Populous 2	DA
Eishockey Man.	DV	Prince of Per.2	DA
Eye o.t. Beh. 1	DV	Red Baron +	
Eye o.t. Beh. 2	DV	Mission Disk	DV
Empire Deluxe	EA	Sensible Soccer	DV
Falcon 2.0 Mis.1	DA	Silent Service 2	DA
Flashback	DV	Syndicate	DV
Football Man. 3	DV	Transarctica	DV
Hannibal	DV	Tornado	DA
History-Line	DV	Wing Commander	
Indiana J. 4 Act.	EA	Academy	DA
Jonathan	DV	Zool	DA

Amiga-Sonder-Packs

3er Pack DM 94,--
4er Pack DM 123,--
5er Pack DM 169,--

Alien Breed Sp.	DA	Pirates	DA
Battle Chess	DA	North & South	EA
F-16 Falcon	DA	Oil Imperium	DA
F-17 Challenge	DA	Project X	DA
F-19 Stealth F.	DA	Turrican 1	EA
Maniac Mansion	EA	Turrican 2	DA

Angebot des Monats

AM Anstoss DV 59,--

TIP **Wing Com. Academy** **TIP**

Mit WCA ERTS (Großschreiben) starten, dann kann jeder Gegner mit Taste ALT + ENTF, solange er anvisiert ist, abgeschossen werden.

TIP TIP TIP TIP TIP

Amiga-Packs

3er Pack DM 189,--
4er Pack DM 259,--
5er Pack DM 360,--

A-Train	EA	Lemmings 1	DA
Body Blows	DA	Monkey Island	DV
Bund.Man. P.2.0	DV	Lionheart	DA
Caesar	DV	Sensible Soccer	DA
Chaos Engine	DA	Pinball Dreams	DA
Darkseed	DV	Syndicate	DV
Der Patrizier	DV	Arabian Nights	DV
Eye o.t.Beh. I	DV	Transarctica	DV
Dynablaster	DV	B-17 Flying F.	DA
Flashback	DV	Street Fighter 2	DA
Fire & Ice	DA	A-320 Airb.Eu.	DA
Humans Race	EA	Pinball Fantas.	DA
Hannibal	DV	Waxworks	DV
Goal	DV	Regent	DV
Indiana J. 4 Act.	DA	Desert Strike	DA
Lemmings 2	DA	Superfrog	DV

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	72,—	86,—
Aces over Europe	DV	—	*86,—*
Air Force Commander	DA	58,—	—
Alien 3	DA	51,—	—
Alien Breed	DA	39,—	58,—
Alien Breed 2	DA	58,—	*Vorb.*
Alone in the Dark II	EA	—	*Vorb.*
Ambermoon	**DA**	**86,—**	***Vorb.***
Anstoss	**DV**	**72,—**	***72,—***
Battle Isle 2	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Bazooka Sue	DV	*86,—*	*86,—*
Betrayal at Krondor	DV	—	86,—
Blastar	DA	51,—	—
Burntime	**DV**	**72,—**	**86,—**
Champions of Xanth	??	—	*Vorb.*
Chaos Engine	DA	51,—	*65,--*
Chartbraker	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Comanche	DV	—	99,—
Combat Air Patrol	DA	65,—	—
Cyberrace	DA	—	*86,—*
Darkmere	DA	*Vorb.*	—
Dark Sun	EA	—	72,—
Das Schwarze Auge 2	**DV**	***Vorb.***	***Vorb.***
Deep Core	DA	51,—	—
Der Patrizier	DV	72,—	86,—
Der Schatz im Silbersee	**DV**	***86,—***	**93,—**
Die Siedler	DV	*86,—*	*86,—*
Dracula	DA	—	86,—
Dungeon Master II	DA	—	*Vorb.*
Dune II	DV	65,—	72,—
Elfmania	DA	*Vorb.*	—
Elite II	DV	65,—	79,—
Elisabeth I	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Eye of the Beholder 3	DV	—	86,—
F-117 A Nighthawk	DA	*72,—*	99,—
Falc. 3.0 Miss. Mig 29	DA	—	58,—
Fields of Glory	DA	—	93,—
Fire & Ice	DA	51,—	*58,—*
Flight Simulator 5	**EA**	**—-**	**122,—**
Formula 1 Grand Prix	DA	86,—	99,—
Gabriel Knight	EV	—	*Vorb.*
Gateway 2: Homeworld	EA	—	65,—
Goal	DV	58,—	65,—
Goblins 3	**DV**	***Vorb.***	**86,---**
Gunship 2000	DA	72,—	99,—
Hattrick	DV	*72,—*	*86,—*
Hired Guns	DV	65,—	*86,—*
Inca 2	DV	—	*Vorb.*
Indy 4 Adv.	DV	86,—	93,—
Indy Car Racing	DV	—	*65,—*
Jurassic Park	DV	*58,—*	72,—
Lands of Lore	**DV**	**—-**	**72,—**
Larry 6	DV	—	*86,—*
Legend of Kyrandia II	EA	—	*Vorb.*
Lemmings 2	DA	65,—	86,—
Lemmings XMas	DA	*Vorb.*	*Vorb.*
Links 386 Pro	DA	—	99,—
Lionheart	DA	58,—	—
Litil Devil	DA	*Vorb.*	—
Lothar Matthäus	DV	65,—	*72,—*
Mad News	DV	*72,—*	*86,—*
Master of Doom	EA	—	93,—
Mechwarrior II	DA	—	*Vorb.*
Might & Magic 5	DV	—	93,—
Mortal Kombat	DA	*58,—*	*65,—*
NHL Hockey	DA	—	86,—
Overdrive	DA	51,—	*Vorb.*
Pacific Strike	DA	—	*93,—*
Patriot	DA	—	86,—
Pirates! Gold	**DV**	**—-**	**99,—**
Prince of Persia 2	DA	—	72,—
Privateer	DA	—	93,—
Privateer Speech Pack	DA	—	44,—
Railroad Tyccon Deluxe	DA	—	93,—
Return of the Phantom	DV	—	*99,—*
Sam & Max	EA	—	*79,—*
Seal Team	DA	—	86,—
Sensible World Soccer	DA	*Vorb.*	—
Shadow Caster	DA	—	86,—
Sim City 2000	DV	—	*Vorb.*
Sim Farm	EA	*Vorb.*	86,—
Simon the Sorcerer	**DV**	**—-**	**93,—**
Space Hulk	DA	72,—	86,—
Speed Racer	DA	—	72,—
SSN 21 Seawolf	DA	—	*Vorb.*
Star Treck	DV	*Vorb.*	86,—
Star Trek II	EA	—	*Vorb.*
Starlord	DA	—	*99,—*
Stonekeep	DA	—	*Vorb.*
Strike Com. Miss. D.	**DA**	**—-**	**44,—**
Subwar 2050	DA	—	*99,—*
Super Hero	DA	*65,—*	—
Superfrog	DA	58,—	—
Syndicate Data Disk	DV	*Vorb.*	*44,—*
T.F.X.	DA	—	*93,—*
The Even more Inc. Mach.	**EA**	**—-**	**72,—**
The Lost Vikings	DV	72,—	86,—
The Shadow of Yserbius	EA	—	86,—
Theme Park	DA	*Vorb.*	*Vorb.*
Turrican II	DA	19,—	*72,—*
Turrican III	DA	*51,—*	—
Ultima 8 - Pagan	DA	—	*93,—*
Ultima 8 Speech Pack	DA	—	*44,—*
Uridium 2	DA	65,—	—
Wallstreet Manager	DV	*Vorb:*	86,—
XWing Upgrade Kit	DV	—	58,—
XWing	DA	—	93,—
XWing Mission Disk 2	**DV**	**—-**	**44,—**
Yo! Jo!	DA	58,—	65,—
Zool 2	DA	*51,—*	—

CD 7th Guest	DA	136,—
CD Battle Isle 2	DA	*Vorb.*
CD Burntime	DV	*94,—*
CD Der Patrizier	DV	101,—
CD Gobliins 2	DA	109,—
CD Inca 2	DV	*Vorb.*
CD Indiana Jones 4	DA	101,—
CD Iron Helix	DA	*94,—*
CD Labyrinth of Time	EA	87,—
CD Lands of Lore	DV	*94,—*
CD Lawnmower Man	DA	*Vorb.*
CD Maniac Mansion 2	DV	*109,—*
CD Microcosm	DA	*Vorb.*
CD Rebel Assault	EA	*101,—*
CD Return to Zork	DA	101,—
CD Rise of the Robots	??	*Vorb.*
CD Super Strike Com.	DA	*101,—*
CD Ultima Underworld 1+2	DA	101,—

-- **Kostenloser Katalog bitte anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,-- DM; UPS-Gebühr auf Anfrage; Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,-- DM
-- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

-- EA = englische Version; DA = deutsche Anl.
DV = komplett Deutsch
-- neue Spiele können jederzeit vorbestellt werden.
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Programm
-- **Händleranfragen erwünscht**

DACOTA

Gewerbestr. 1 D-88690 Uhldingen
Telefon: 07556/710300 Fax: 07556/710399



Tanja geschrieben. Nun gut, dachte ich, ist halt ein fleißiges Mädchen. Ziemlich schnell vergaß ich die ganze Angelegenheit, bis ich letzte Woche in den ZDF-Jugendnachrichten von einem Anwalt hörte, der unter dem Decknamen Tanja an Hunderte von Kleininserenten Briefe geschrieben hatte. Jeden, der ihm antwortete, zeigte er an. Dafür bekam er angeblich von Softwarefirmen ein Schweinegeld. Eine, wie ich finde, extrem miese Tour. Und zwar nicht nur vom Anwalt, sondern auch von den betroffenen Softwarefirmen. Vielleicht solltet Ihr einmal Erkundigungen einziehen, welches Syndikat dahinter steckt.

Willem Snelter, Bullay

Köln-Echo

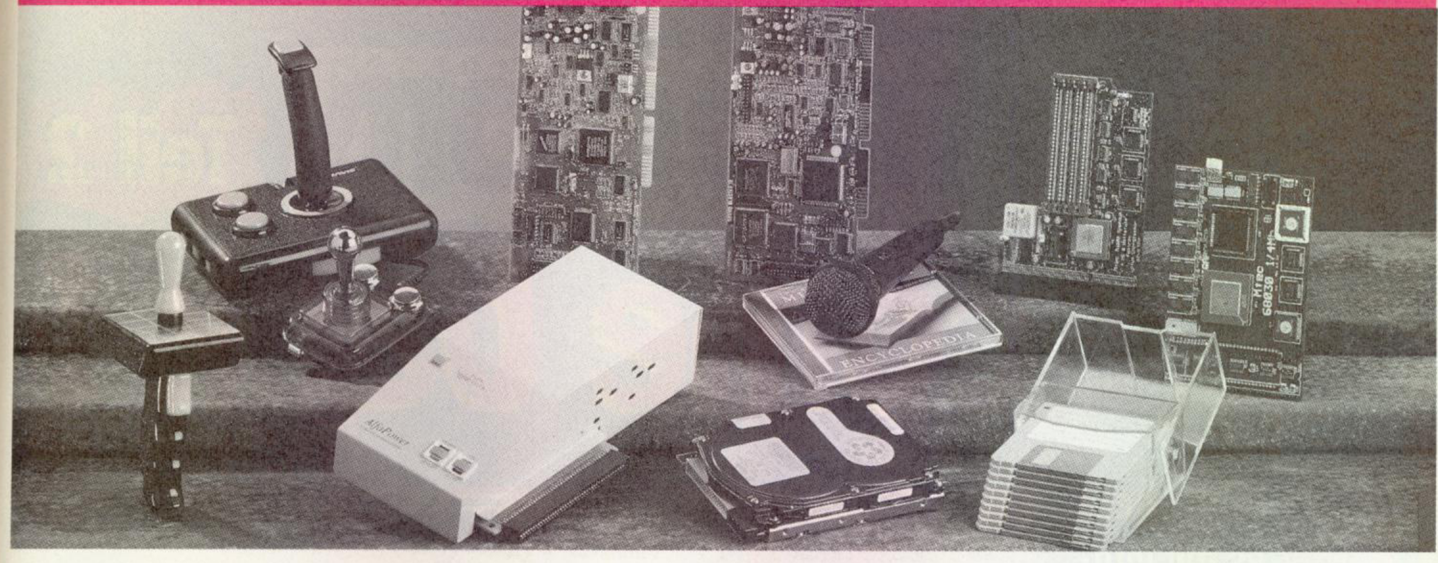
Alles fing schön an, in dem Auto meines Vaters, auf der Autobahn Köln-Bonn. In Gedanken schon durch 4-5 riesige Hallen gelaufen und Michael Hengsts Hand geschüttelt. Als wir dann um die Messehallen schritten, hatte schon jeder ein Messeziel ins Visier genommen. Der Eindruck einer ultimativen "Riesenmesse" wurde durch die 400 bis 500 m lange Schlange vor den beiden Eingängen noch gestärkt. Endlich drückte sich dann nach langer Wartezeit mit einem leisen Grölen die Menschenmasse durch eine Tür. Ab zur Kasse, Schülernachweis vorgezeigt, Messeinfoheft genommen, durchgeblättert und da die erste Offenbarung: Es gab nur *eine* Halle. Mit leichtem Spannungsgefühl ging es dann zu dieser, wohl multigroß-Halle. Aber eine Ernüchterung erfolgte nach der anderen: Auf der Posterjagd gab es fast keine Beute, und Microprose verlangte auch noch 1 Mark pro Stück, Atari war gar nicht vorhanden, die Softwarefirmen stellten kaum Neues vor, das CD32 erinnerte an das "CDTV", und nach 79 Minuten war dann alles vorbei, und man kam sich für seine 15 Mark etwas verscheißert vor. An Diskussionen mit den Herstellern und Redakteuren konnte man sich leider nicht beteiligen, diese waren nicht vorhanden oder mußten nach dem ersten Wortwechsel das Handtuch werfen. Meist hatten große Firmen nur gute Werbeleute an ihren Schaltern, die sicher viel verkaufen konnten, aber sonst? Die Verlage wollten, genau wie im letzten Jahr nur Abos verkloppen, die Redakteure brauchte man dabei anscheinend nicht. Rushware gab Lutscher, wo man Poster und brandneue Infos verlangte. Nichts mit Massen von Infoblättern, Gewinnspielen und Postern. Als wir am Samstagabend voller Enttäuschung nach Hause trudelten, kamen sie wieder, die schönen Gedanken an 1991, als sich die Messeheimkehrer noch froh und glücklich über die gelungene Messe nach Hause aufmachten. Sich Redaktionen noch Diskussionen leisten konnten, und nicht nur ein Foto hinterließen. Man abschätzen konnte, was man sich kaufen konnte und sowohl der "Spieler" und der "Arbeiter" sowie der "Rundumbesitzer" alles auf der Messe fand, was das Herz des Computerbesitzers begehrte.

Anscheinend bringen zwei Jahre mehr Veränderungen, als man sich vorstellen kann. Aber etwas hatte ich schon davon: Jetzt weiß ich auch, daß diese Messe zur reinen Verkaufsmesse geworden ist, und die brandheißen Infos über Bord geworfen hat.

Bernd Falkenhain, Königswinter

Sorry, daß ich Dir nicht die Hand schütteln konnte, aber Volker und ich mußten leider in der Redaktion schwitzen, um an den letzten Seiten der aktuellen Ausgabe zu werkeln. Aber mit Knut, Christian und Sönke war die *POWER PLAY* ziemlich stark auf der Messe vertreten. Daß allerdings der diesjährige Kölntreff nicht's mehr mit der furiosen 91er Show gemein hatte, bestätigten auch unsere – auch enttäuschten – Messeheimkehrer. Zwar war der Andrang ziemlich gewaltig, aber viele kleine Firmen, die in den letzten Jahren so zahlreich vertreten waren, somit für Vielfalt sorgten und uns das heimelige Flair der familiären Messe bescherten, fehlten völlig.

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Die neue Soundblaster-Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic, deutsch 299,00
Soundblaster 16 Multi CD, deutsch 379,00
Soundblaster 16 Multi CD mit ASP Chip, deutsch *449,00

Superpreis!

Soundblaster Pro Deluxe mit Lemmings und Indy 500 229,00

Festplatten für Amiga 500/500+/2000

- **-130 MB**, 15ms, 8 MB Ram Opt....*649,00
- **-210 MB**, 15 ms, 8 MB Ram Opt...*699,00
- **-250 MB**, 15 ms, 8 MB Ram Opt...*749,00

Multi Media Kit 1: CD-Rom Mitsumi LU 005 S mit Soundblaster 16 Basic.*599,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD *649,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP..*729,00

Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-Rom mit Soundblaster 16 Basic *749,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD *839,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP..*909,00

*** Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.**

SIMON THE SORCERER



JURASSIC PARK

Jurassic Park
nur DM 69,95
IBM PC 3,5"
ocean

PRIVATEER



ELITE II - FRONTIER



Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe	84,95	NHL Hockey	84,95
Alien Breed	54,95	Nick Faldo's Golf	89,95
Ballistic Diplomacy	49,95	Penthouse Hot Numbers Deluxe	79,95
Die Siedler	84,95	Seal Team	84,95
Dracula	84,95	Speed Racer	69,95
Flugsimulator 5.0	119,95	Subwar 2050	94,95
Goal	64,95	Turrican 2	69,95
Kingmaker	69,95	Unlimited Adventures	84,95
L. Matthäus Fußball	69,95		

CD-ROM Software:

"Lyrics" für Windows, Karaoke CD	99,90
Visual Hot Girls	79,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00
Covergirl Strip Poker	89,00

(Abgabe nur an Volljährige)

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg**	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/XXXXXX
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
66 953 **Pirmasens**	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107
66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
54 290 **Trier**	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar**	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

INFOCOM Teil 2
come back!

Wie geht es mit Infocom weiter, und was treiben die früheren Infocom-Storyteller heute?



Spellcasting 201: Steve Meretzky liebt es anzüglich

Der historische Infocom-Report in POWER PLAY 11/93 konnte leider nicht mit einem "Happy End" abschließen – Infocom wirbelt als Activision-Sublabel noch durch den Spielekosmos, die Tage als eigenständige Kultfirma sind jedoch gezählt und die letzten Infocom-Produkte haben den guten Namen verschlissen. Zum Beispiel erschienen die ersten Rollenspiel-Gehversuche der Westwood Studios bei Infocom. Markierten die alten Infocom-Textadventures noch die anspruchsvolle Referenz des Adventure-Genres, konnten sich *Battletech* und *Mines of Titan* bestenfalls im Rollenspiel-Mittelfeld plazieren. Und die Grafik-Adventure-Fortsetzung zum Klassiker *Leather Goddesses of Phobos*, entlockte normalen Computerspielern nur ein müdes Lächeln, alte Infocom-Spieler ließen angesichts dieser unwürdigen Folgeerscheinung sogar eine dicke Krokodilsträne kullern.

Storyteller

Die alten Infocom-Autoren sind allesamt Meister im Adventure-Fach. — In den Disziplinen Logik, Story und Atmosphäre sind die Infocom-Abenteuer bis heute nahezu ungeschlagen. Trotzdem tummeln sich nur noch wenige der sogenannten "Storyteller" im Spielelager – viele ehemalige Autoren haben sich vom aktiven Dienst verabschiedet. Die "fantastischen vier" Autoren, die der Spieleszene erhalten geblieben sind, stellen wir Euch im folgenden vor.

Bob Bates

Mit *Sherlock* feierte Bob Bates 1988 seinen späten Infocom-Einstand (das erste Infocom-Adventure mit Soundeffekten – zumindest in der Amiga-Version). Er ist damit, ungleich zu Michael Berlyn, Brian Moriarty und Steve Meretzky, keiner der ruhmreichen Infocom-Altmeister — und trotzdem hat Bob Bates die Grundidee des intelligenten Textadventures in die neunziger Jahre gerettet: Nach dem Niedergang von Infocom grün-



Wer Spellcasting spielt, lernt auch Lola und Hillary kennen und schätzen



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95	
Anstoss	DV	59,95	59,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Elite 2	DV	69,95	59,95
Goal	DV	59,95	49,95
Hattrick	DV	x74,95	x64,95

Titel		PC	Amiga
Inca 2	DV	x84,95	
Jurassic Park	DV	69,95	54,95
Lost in Time	DV	84,95	
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
NHL Hockey	DA	82,95	
Pirates Gold	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Privateer	DA	89,95	
Privateer Speech	DA	44,95	
Simon the Sorcer.	DV	84,95	69,95
Stronghold	DV	x79,95	
T.F.X	DA	x84,95	
Turrican 3	DA		x54,95

Preisliste für Amiga und Amiga 1200 / PC und PC - CD ROM kostenlos anfordern !!!!!

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DA	42,95	42,95
Air Force Comm.	DA	69,95	
Archer McL. Pool	DA	59,95	49,95
Ambermoon	DV		79,95
Batmann Returns	DA	x62,95	x62,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Beast Lord	DA		49,95
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	64,95	49,95
Body Blows Galac	DA		49,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burn. Steel Editor	DV	x34,95	
Burntime	DV	79,95	69,95
Campaign 2	DV	i.V	i.V.
Campaign 1	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data 1	DV	49,95	
Comanche Data 2	DA	x49,95	
Combat Air Patrol	DA		59,95
Chr. Columbus	DV	i.V.	i.V.
Chuck Jaeggers	DV	69,95	
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95
Darklands	DV	x79,95	
Dark Sun	DA	69,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Deep Core	DA		59,95
Desert Strike	DA		57,95
Die Siedler	DV	x79,95	x79,95
Dispos. Hero	DA		59,95
Dog Fight	DA	89,95	64,95
Dracula	DA	79,95	
Dune 2	DV		49,95
Dynatech	DV	67,95	57,95
Eish. Manager	DV	74,95	69,95
Euro Soccer	DA		49,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95	
Fantasy Empires	DA	x69,95	
Flashback	DV	67,95	62,95
Flugsimulator 5.0	DV	x114,95	
Forgotten Castles	DV	x79,95	
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	74,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Gobliins 3	DV	79,95	x69,95
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
Hired Guns	DA	x79,95	64,95
History Line 14-18	DV	69,95	69,95

Titel		PC	Amiga
Humans Race	DV	49,95	49,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Inca 1	DV	89,95	
Kingmaker	DV	x69,95	x69,95
Kings Quest 6	DV	79,95	x59,95
Larry 6	DV	x79,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Lollypop	DA	x74,95	
	DA	59,95	

Titel		PC	Amiga
Aufschwung Ost	DV	x69,95	x59,95
Magic of Endoria	DV	x79,95	x69,95
Railway Challenge	DV	x64,95	

Titel		PC	Amiga
Mad News	DV	x79,95	x69,95
Magic of Endoria	DV	79,95	69,95
Morph	DA		49,95
One Step Beyond	DA	54,95	54,95
Pacific Stike	DA	x84,95	
Pinball Dreams	DA	59,95	
Premier Manager	DA	x69,95	x69,95
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	79,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Return to Zorck	DA	79,95	
Sam & Max	DA	x69,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Seal Team	DA	79,95	
Schatz Silbersee	DV	89,95	x79,95
Shadow Caster	DA	79,95	
Silver Ball	DA	x59,95	
Soccer Kid	DA		59,95
Space Hulk	DA	79,95	64,95
Streetfighter 2	DA	59,95	49,95
Strike Command. und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Strike Com. Oper.	DA	42,95	
Syndicate	DV	77,95	59,95
Syndicate Mission	DV	x39,95	
Tornado	DA	77,95	x59,95
Transarctica	DV	57,95	54,95
Turrican 2	DA	x69,95	
Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Ultima 8	DA	x89,95	
Ultima 8 Speech	DA	x39,95	
Uridium 2	DA		59,95
Walker	DA		62,95

Titel		PC	Amiga
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Warlords 2	EV	79,95	
When Worlds War	DA	79,95	x69,95
World of Legends	DA	59,95	x54,95
X - Wing und X-Wing Data 1	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X-Wing Upgrade	DV	59,95	
B-Wing (Data 2)	DA	x39,95	
Zeppelin	DV	x79,95	
Zool 2	DA	54,95	54,95

CD - ROM Titel

Titel		Preis
Burntime	DV	x79,95
Burning Steel	DV	x84,95
Day of Tentacle	DV	x99,95
Der Patrizier	DV	82,95
Gobliins 3	DV	99,95
History Line 14-18	DV	67,95
Inca 2	DV	x109,95
Jurassic Park	DV	x69,95
Labyrinth of Time	DA	x79,95
Leg. of Kyrandia	DA	64,95
Lost in Time	DV	99,95
Protostar	EV	x79,95
Rebel Assault	DA	x84,95
Return of Phantom	DA	114,95
Return to Zorc	DA	84,95
Strike Command.	DA	x84,95
Turrican 2	DA	x59,95

Sonderangebote-solange Vorrat reicht

Titel		PC	Amiga
B-17 Flying Fortr.	DA	49,95	
Dog Fight	DA	49,95	
ATAC	DA	49,95	
Special Forces	DA	49,95	
oder 2 Spiele aus diesen 4 Titeln für zusammen		94,95	
Hook	DA	29,95	
Ringworld	EV	29,95	
Strike Commander	DA	69,95	
Freddy Pharkas	DV	57,95	
Lost Vikings	DV	69,95	
Sim Life 1,5 MB	DV		69,95
Budokan	DA	39,95	39,95
Terminator 2	DA	29,95	29,95
Jack Nickl. Golf	DA	39,95	39,95
Prince Persia 1	DA	39,95	39,95
Trivial Pursuit	DV	39,95	39,95
Populus 1+ Data	DA	49,95	49,95
WWF 1	DA	29,95	
LHX Chopper	DA	49,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = Engliche Version / i.V. = in Vorbereitung
Die mit X gekennzeichneten Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.
Zahlungsbedingungen : Vorkasse 5,50,- / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse 18,-
Druckfehler vorbehalten

dete Bob Bates die Firma Legend Entertainment – Legend bringt ausschließlich Adventure-Spiele auf den Markt, die zwar mit Grafik, Sound und Mausunterstützung aufwarten, aber vom Grundprinzip auf den Infocom-Textadventures basieren. Adventure-Freunden mit einer Phobie vor Mäusen bieten die Legend-Titel eine exzellente Alternative zu den Icon-Klickereien von Sierra und LucasArts. Sind *King's Quest* und *Monkey Island* Semi-Trickfilme, lassen sich die Legend-Adventures mit illustrierten Romanen vergleichen. Bisher sind sechs Adventures bei Legend erschienen, drei entstammen der Feder von Bob Bates höchstpersönlich: Die spannende Science-fiction-Geschichte *Gateway* fand kürzlich in *Gateway 2* einen würdigen Nachfolger und das Legend-Meisterstück im Rittergewand *Erik the Unready* parodiert von "Star Trek" bis *Zork* alles, was Computerspieler lieben.

Besonders bemerkenswert ist, daß die Legend-Spiele heute von Accolade vertrieben werden: Accolade wurde bekanntlich von unzufriedenen Mitarbeitern der jetzigen Infocom-Mutter Activision gegründet – gewisse Parallelen zur Legend-Entstehungsgeschichte sind unverkennbar.

Spellcasting 301: VGA-Mädels feiern den "Spring Break"

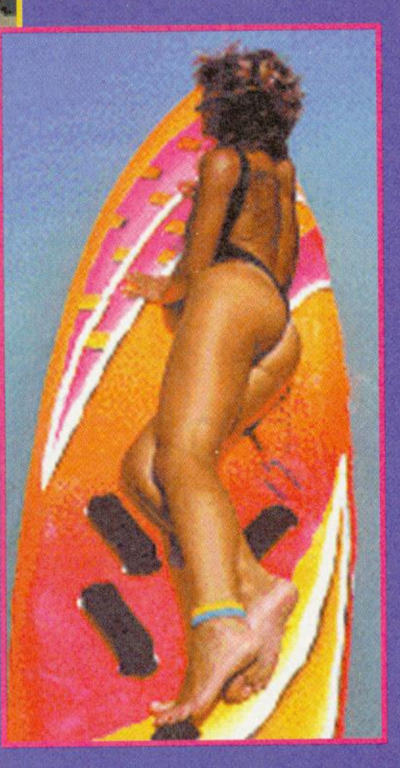


Steve Meretzky

Steve Meretzky (Jahrgang '57) ist der Meister des wirren und abgedrehten Humors – dieses hat er unter anderem mit *Leather Goddesses of Phobos*, *Planetfall* und als Co-Autor von *Hitchhiker's Guide* bewiesen – die Meretzky-Titel waren neben *Zork* die meistverkauften Infocom-Spiele. Nach dem Grafik-Adventure-Ausrutscher *Leather Goddesses of Phobos 2: Gas Pump Girls Meet The Pulsating Inconvenience from PLanet X* befürchtete man, Steve Meretzky hätte seine Genialität verloren – doch Bob Bates' Firma Legend gab Steve Meretzky wieder Auftrieb, er konnte seine Talente doch in die Neuzeit retten: In den Legend-Spielen *Spellcasting 101: Sorcerer Get All The Girls*, *Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance* und *Spellcasting 301: Spring Break* wandelt der Spieler, alias Ernie Eaglebeak, durch eine verrückte Studentenwelt voller Zauberei und Wollust. Wie schon bei *Leather Goddesses* darf der Spieler vom jugendfreien "Nice" in den anzüglichen "Naughty"-Modus wechseln. Steve Meretzky half auch der Adventure-Konkurrenz auf die Sprünge: Er verfaßte für Microprose eine *Rex Nebular*-Kurzgeschichte, die allen Spielen beigefügt wurde. Das Handbuch war gut, das *Rex Nebular*-Spiel nicht – aber darauf hatte Steve Meretzky keinen Einfluß.



Floyds Vater: Steve Meretzky

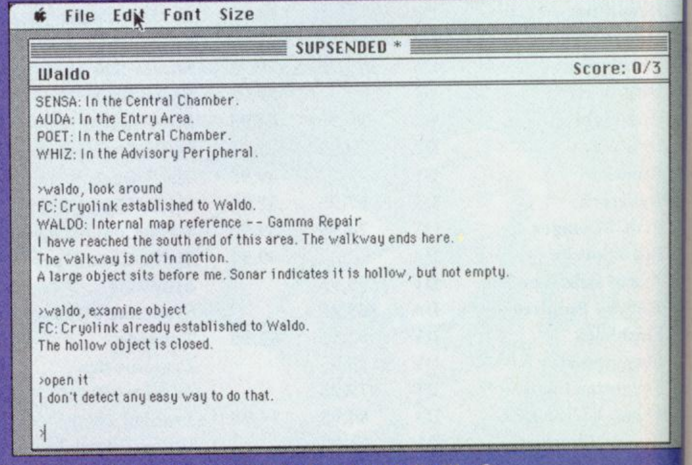


Brian Moriartys Loom wurde sogar in anderen Computerspielen gewürdigt. Hier erweisen die "Two Guys from Andromeda" in Space Quest 4 ihre Referenz

Michael Berlyn

Mit *Suspended* schuf Michael Berlyn eines der ganz großen Infocom-Meisterwerke. Die düstere Science-fiction-Geschichte, in welcher der Spieler in einem unterirdischen Komplex mit sechs Robotern die Kontrolle über eine Großstadt (von der Sauerstoffzufuhr bis zum Transportsystem) ausübt, gilt als eines der schwersten und interessantesten Adventures überhaupt. Aber auch die weiteren Werke für Infocom waren originell und spannend: Das Expeditionsdrama *Infidel* oder die Schatzsuche *Cutthroats* sind Beispiele für Berlyns Kreativität — die blieb der Spieleszene auch nach dem vorzeitigen Absprung von Infocom erhalten. Nach der Fertigstellung von *Cutthroats* wechselte Berlyn zu Activision und lieferte zusammen mit Interplay Productions (*Bard's Tale*, *Battle Chess*) ein verrücktes Grafik-Adventure ab: *Tass Times in Tonetown* versetzte den Spieler in eine abstruse Parallelwelt, in der ein Hund als Chefreporter agiert und Hula-Reifen der letzte Modeschrei sind. Man ist eben total "tass". Leider lockte *Tass Times in Tonetown* zwar mit bunten Symbolen und einer Maus- bzw. Joysticksteuerung, aber der unumgängliche Parser war mit simplen Zweiwortkommandos fast schon überfordert.

Accolade war die nächste (und bisher letzte) Station in der Karriere von Michael Berlyn: Im Adventure *Alternate Destiny* wurde der Spieler von seinem Fernseher angesogen und fand sich, ähnlich wie bei *Tass Times*, in einer etwas sonderbaren Welt voller Monster und Mutationen wieder. Leider blieb diesem interessanten Adventure im Sierra-orientierten EGA-Grafikgewand der kommerzielle Erfolg versagt. Den holt Michael Berlyn zur Zeit mit seinem aktuellen Werk nach: Das Jump & Run um Rotluchs *Bubsy* für Mega Drive und Super Nintendo ist die Schöpfung von Michael Berlyn. Er ist dem



Suspended: Der beste interaktive Sci-Fi-Thriller?



Erik the Unready: Bob Bates bewahrt mit seiner Firma Legend den Geist von Infocom — die Adventures sind witzig, spannend, logisch und bieten einen talentierten Parser

Steven Spielberg hatte die Idee zu Brian Moriartys neustem Werk The Dig

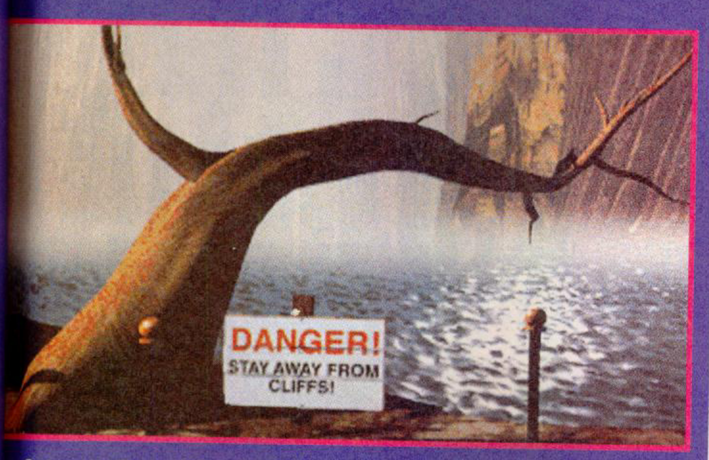
Adventure-Genre untreu geworden und zeichnet bei seinem ersten Seitensprung für das Spieldesign verantwortlich.

Brian Moriarty

Dem jungen Brian Moriarty (Spitzname "Professor") gelang gleich mit seinem Infocom-Debüt *Wishbringer*, einem Fantasy-Märchen um einen Postboten, ein riesiger Verkaufserfolg. Seine besondere Begabung als "Storyteller" stellte er einige Jahre später mit dem anspruchsvollen Infocom Plus-Titel *Trinity* unter Beweis. Als es um Infocom still wurde, wechselte Brian Moriarty zu den Computerkünstlern von George Lucas und entwickelte *Loom*. Das Fantasy-Adventure um den jungen Bobin konnte komplett mit der Maus gesteuert werden und verwöhnte den Spieler mit einer zauberhaften Geschichte und schöner Grafik. Leider war *Loom* sehr einfach und schnell durchgespielt – trotzdem nannte Chris Crawford, Autor des Buches "The Art of Computer Game Design" und selbst erfolgreicher Spiele-Designer (*Balance of Power*, *Balance of the Planet*), *Loom* bei einer Umfrage des amerikanischen Fachmagazins "Computer Strategy Plus" als eines seiner persönlichen Lieblingsspiele und "wegweisend" für die Spiele der Zukunft. Das aktuelle Projekt von Brian Moriarty könnte sein bisher größter Erfolg werden: Zur Zeit wird der letzte Schliff an *The Dig* vorgenommen. Die düstere Endzeitgeschichte nach einer Drehbuchvorlage von Steven Spielberg erscheint in Kürze bei LucasArts.

Return to Infocom?

Einmal im Jahr organisiert Chris Crawford, Herausgeber des vierteljährlichen "Journal of Interactive Entertainment Design", die "Computer Game Developers' Conference" (kurz: DevCon). 1993 trafen sich im Westin Hotel in Santa Clara, Kalifornien, so ruhmreiche Namen wie Noah "LucasArts" Falstein, Mark "Empire" Baldwin, Sid "Microprose" Meier, Dani "M.U.L.E." Bunten und Trip



Return to Zork: Keine Rückkehr zu alten Tugenden

"3DO" Hawkins um die Zukunft der Computer- und Videospiele zu erörtern. Einer der interessantesten Momente der DevCon geschah allerdings außerhalb des geplanten Vortragsprogramms: Die "Secret Masters of Infocom" feierten an der Hotelbar eine feuchtfröhliche Wiedervereinigung. Wer außer Bob Bates, Steve Meretzky, und Brian Moriarty noch an diesem denkwürdigen Ereignis teilnahm, ist unklar. Fest steht jedoch, daß die Infocomler sich auch weiterhin alljährlich bei der DevCon treffen wollen und wehmütig den guten alten Zeiten nachtrauern, als das Textadventure noch der König aller Spiele war. Allerdings erklärten die "Secret Masters" eine friedliche Koexistenz mit Full Motion Video. Außerdem ließ Bob Bates in einem Interview mit dem US-Computermagazin "Computer Strategy Plus" anmerken, daß er wieder Kontakt mit einigen alten Infocom-Autoren aufgenommen hat. Er schloß es in dem Interview nicht aus, daß in naher Zukunft weitere Legend-Spiele ehemaliger Infocom-Storyteller erscheinen. Eindeutig bestätigt hat er es allerdings auch nicht.

Return to Zork?

Nach *Zork* 1 bis 3, *Beyond Zork* und *Zork Zero* ist *Return to Zork* der sechste Titel um das "Great Underground Empire" und erschien kürzlich unter dem Infocom-Label. Leider hat *Return to Zork* aber auch rein gar nichts mit den früheren Infocom-Werken gemeinsam. Die Video-Animationen der CD-ROM-Version sorgen zwar kurzzeitig für Vergnügen, doch das Spiel selbst trägt die Namen "Zork" und "Infocom" zu Unrecht. Hier treibt Activision ein böses Spiel – laßt Infocom in Frieden ruhen. *js*

Wer hätte das gedacht: Der Vater von Rotluchs Bubsy ist ein Ex-Infocomler



Wer schreibt, der bleibt: Das typische Gewand für Legend-Spiele





HEAD WARE

Prrrfffzzz!!!

Deutschland im Fäkalfieber: Biedere Comic-Saubermänner wie Mickey Mouse, Donald Duck, Asterix und Lucky Luke haben vorerst ausgedient. Der neue Star am bundesdeutschen Comic-Firmament ist 12 Jahre alt, rotzfrech, hinterlistig und macht seinem Namen alle Ehre. *Das kleine Arschloch* nimmt alles aufs Korn, was dem braven Bürger lieb und heilig ist. Ob sich der Analanarcho mit der Kirche anlegt, einer verkrusteten Oberärzteschaft den Halbgott-Nimbus raubt oder mit jeder Sprechblase die Grenzen des "guten" (sprich bürgerlichen) Geschmacks überschreitet, unsere Lacher sind ihm auf alle Fälle sicher. Der Holzhammerhumor hat Methode: Kurz nach jedem herzhaften Brüller folgt die ernste Ernüchterung. Der Satyr der Satire furzt nicht nur einen Gag nach dem anderen aus



Am Arsch

Titel	Verlag	ISBN	Zirka-Preis
Kleines Arschloch	Eichborn-Verlag	3-8218-3000-X	19,80 Mark
Kleines Arschloch kehrt zurück	Eichborn-Verlag	3-8218-2999-0	19,80 Mark
Der alte Sack...	Eichborn-Verlag	3-8218-2987-7	24,80 Mark
Schöner Leben...	Eichborn-Verlag	3-8218-2993-1	24,80 Mark



Mehrsprachig:
Das kleine Arschloch

dem gezeichneten Darmausgang, sondern regt zudem zum Nachdenken an. Mit nicht nachlassender Pointenpotenz hält das kleine Arschloch der verbiesterten Gesellschaft den sozialkritischen Spiegel vor die Nase. Aber mal von den tiefschürfenden Interpretationsversuchen abgesehen, macht die Lektüre der gesammelten Arschlochabenteuer einfach einen Heidenspaß. Mit extrem spitzer Feder setzte Comic-Zeichner Walter Moers den verbalen Giftspritzer in bislang zwei Bilderalben gekonnt in Szene. *Kleines Arschloch* und *Das kleine Arschloch kehrt zurück* gehören mittlerweile zur Pflichtlektüre eines jeden Kenners. Wem das doppelte Arschloch nicht reicht, verabreicht sich mit zwei weiteren Moers-Werken eine Extradröhnung. In *Der alte Sack, ein kleines Arschloch, und andere Höhepunkte des Kapitalismus* stellt Moers unserem Rektumrüpel einen grantigen Großvater zur Seite, der in Sachen bitterbösen Sprachwitz dem kleinen Arschloch in nichts

nachsteht. Abgerundet wird die höllisch gute Sammlung mit dem unverzichtbaren Ratgeber *Schöner Leben mit dem kleinen Arschloch.* *mh*

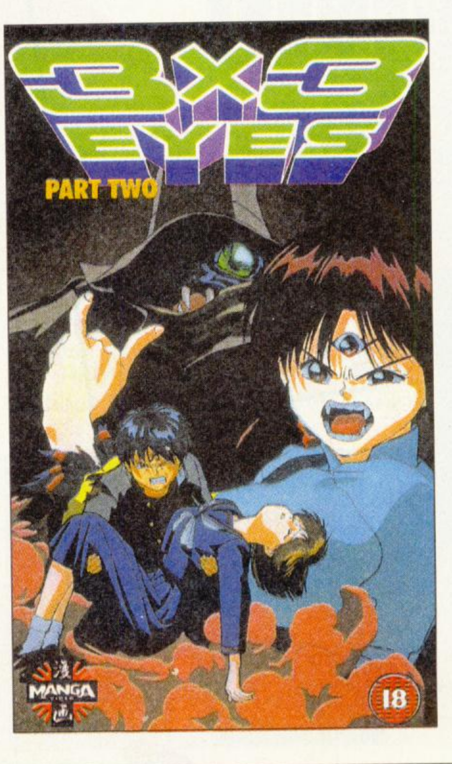


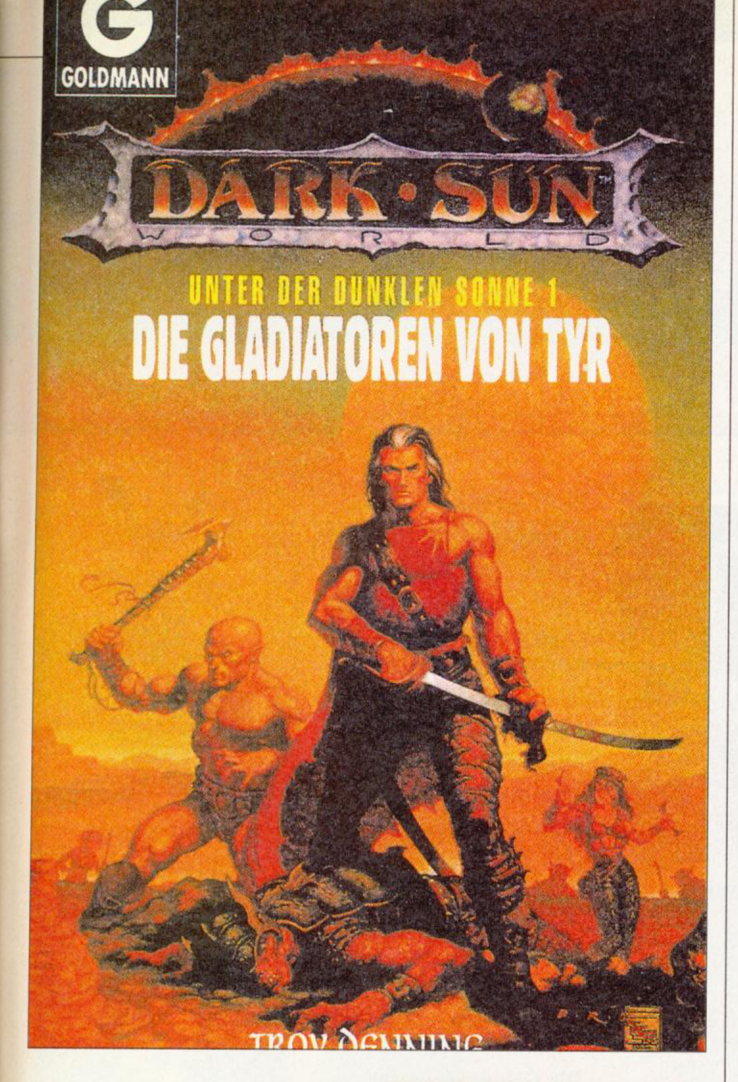
Arschloch International

Wer übrigens seinen Nachbarn, Freunden und Verwandten im europäischen Ausland eine Freude machen will, kann das Erstlingswerk *Das kleine Arschloch* auch in drei verschiedenen Fremdsprachen kaufen. Hier parliert das kleine Arschloch flüssig und gekonnt in Französisch, Italienisch und Englisch. Zwar leidet der Humor bei der Übersetzung ein wenig, aber trotzdem ist ein *Arschloch* in der Landessprache ein willkommenes Gastgeschenk.

3x3 Eyes: Part 2

Wer angesichts des Altersfreigabeschildes "Ab 18" auf der *3x3 Eyes: Part 2*-Schachtel als heimlicher Voyeur an fernöstliche Zeichentrickerotik denkt, wird wahrscheinlich enttäuscht. Die Beschränkung wurde dem zweiten Teil (wie dem ersten Film übrigens auch) wegen der goremäßigen Gewaltdarstellungen verpaßt. Auf der Kassette befinden sich die Folgen Drei und Vier der japanischen OVA-Serie. Die Handlung schließt nahtlos an den Vorgänger an. Hauptdarsteller ist die niedliche Sanjian Unkara, die letzte Überlebende einer sagenhaften und sehr mächtigen Rasse von dreiäugigen Superwesen. Ihr größter Wunsch ist es, sich in ein Menschenmädchen zu verwandeln, dazu benötigt Sie aber unbedingt eine mysteriöse Statue. Dummerweise sind noch eine ganze Men-





ge anderer Leute auf der Jagd nach diesem Artefakt. So gerät Sanjian Unkara nebst Anhang bei der Jagd auf die Statue zwischen die Fronten einer Horde Gangster, jeder Menge mieser Monster und einer geheimnisvollen Sekte.

Kann *3x3 Eyes* zumindest noch zeichentechnisch überzeugen, hält sich die Spannung (wie bei der ersten Kassette) auch bei diesen beiden Folgen noch in Grenzen. Vielleicht steigert sich die Serie noch im Laufe der Zeit, momentan bleibt's beim eher durchschnittlichen Videospaß. Übrigens gibt es – zumindest in Japan – ein gleichnamiges Rollenspiel für das Mega CD (eine Anglo-Version kommt).



Name:	3x3 Eyes: Part 2
Altersfreigabe:	Ab 18 Jahre
Länge:	ca. 58 Minuten

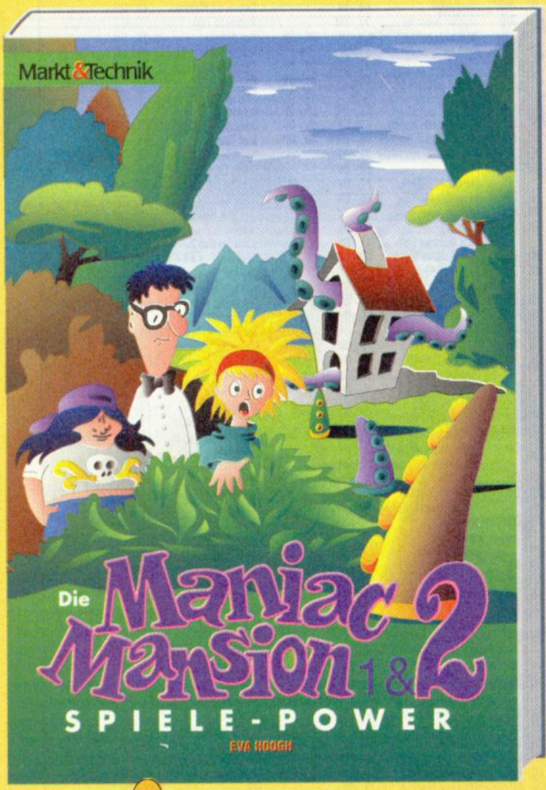
Sonnig

Wenn jemand die Kunst der Mehrfachvermarktung beherrscht, dann die amerikanischen Brettspiel-Gurus TSR. Am Anfang steht immer das Rollenspiel, dann folgt wahlweise das Buch zum Spiel oder das Programm zum Spiel oder im besten Fall gleich beides. Jüngstes Beispiel des kommerziellen Doppelschlags ist das "Dark Sun"-Buch-Spielduett. Passend zur Veröffentlichung des ersten "Dark Sun" Computer-Rollenspiels von SSI liefert Goldmann die ersten Bücher einer mehrteiligen Reihe. In beiden Fällen folgen wir den Fantasy-Abenteuern einer knallharten Gladiatoren- und Heldenschar auf dem Wüstenplaneten Athas. Wer also via Rechner auf den Geschmack gekommen ist und nicht auf die ersten Szenario-Disketten warten möchte, kann sich jetzt staubigen Lesenachschub besorgen. Fantasy-Beduinen werden fündig unter:

Dark Sun – Die Gladiatoren von Tyr
"Unter der dunklen Sonne 1"
Goldmann Verlag
ISBNNr.: 3-442-24573-7
9.90 DM

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power

für PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die X-Wing-Piloten-Power

für PC

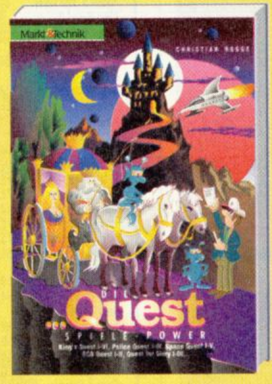
Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die ... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga

Christian Rogge

Spieleführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power

für PC und Amiga

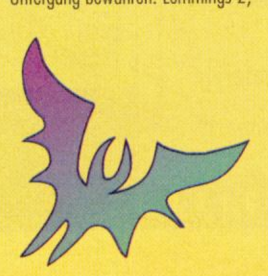
Rainer Babiel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

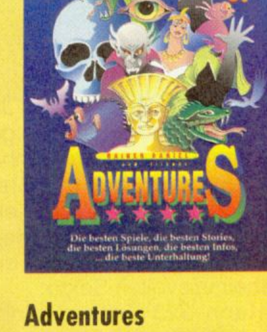
1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–







Adventures

Rainer Babiel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II

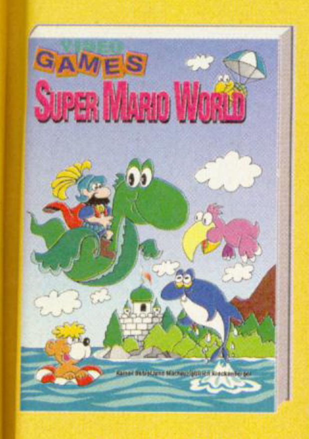
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.

1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World
Super Nintendo

R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger

Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.

1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

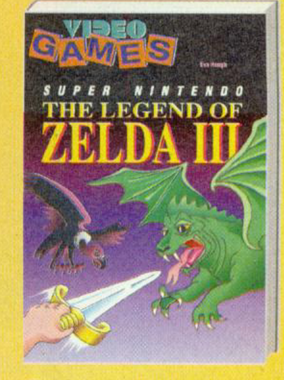


Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo

Eva Hoogh

Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.

1993, ca. 128 Seiten
ISBN 3-877**91-503**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III
Super Nintendo

Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker

Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.

1992, 269 Seiten, ISBN 3-877**91-306**-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.







Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive

Eva Hoogh

Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Flashback, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Ecco, der Delphin, World of Illusion u.v.m.

1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-877**91-499**-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston

Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.

1992, 278 Seiten
ISBN 3-877**91-357**-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston

Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.

1992, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-358**-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir: 1085/2

- ❑ **91508** Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ **91500** Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ **91472** Adventures
- ❑ **91443** Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ **91494** Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ **91371** PC Spiele ´93
- ❑ **91359** Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ **91381** Amiga Spiele II
- ❑ **91453** Super Mario World
- ❑ **91503** Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Januar 1994)
- ❑ **91413** The Legend of Zelda II
- ❑ **91306** Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ **91499** Die neue Mega-Drive-Spiele-Power (lieferbar Ende Dezember 1993)
- ❑ **91357** Game Boy Band 1
- ❑ **91358** Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00



Sex & Gewalt: Die *Robobabes* liefern sich Gefechte

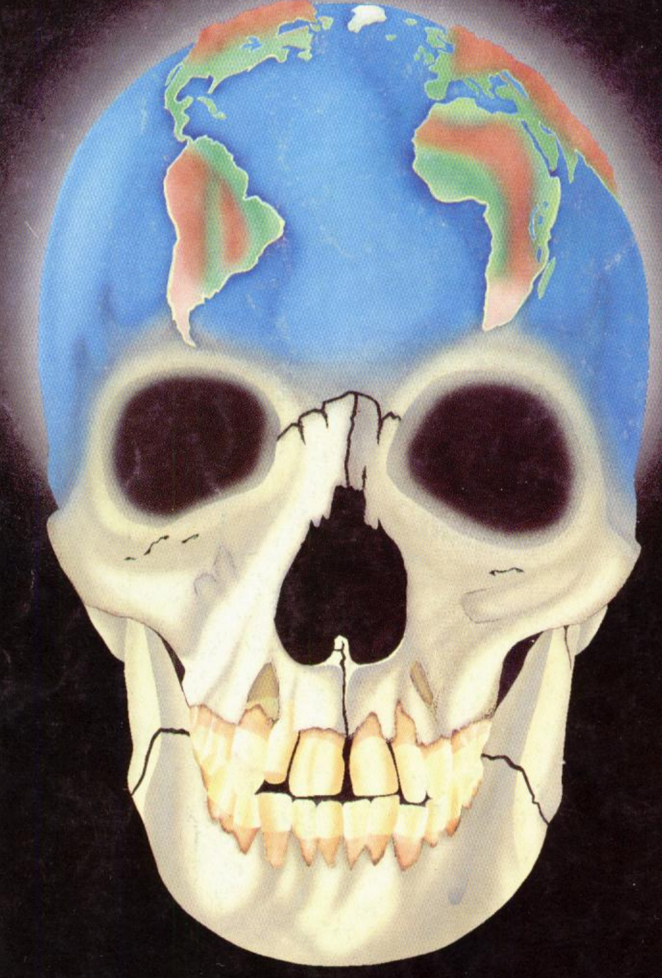
Westwood kommt gewaltig: Kyrandia 2

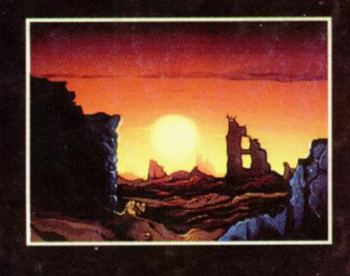
Wer macht's am längsten? Larry geht in die sechste Runde.

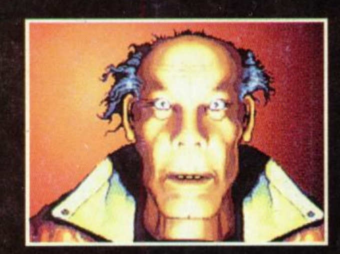
Jetzt neu! Zur Überraschung unserer Redaktionscrew und Euch bieten wir jetzt etwas wahnsinnig Aufregendes: eine Vorschau auf die kommende Ausgabe mit 100 Prozent Erfolgsgarantie. Kein wildes, "Der Hersteller hat nicht rechtzeitig geliefert", oder, "Die Post hat Euer Päckchen nach Sibirien geschickt". Also Obacht: Alle Spiele, die wir für die nächste Ausgabe ankündigen, sind auch tatsächlich in dieser Ausgabe drin. Vor allem Adventurefans wird in der nächsten POWER PLAY das Wasser im Munde zusammenlaufen. Brennen wir doch für Euch ein wahres Feuerwerk an heißen Softwareknallern ab. Mit von der Testparty sind die amourösen Abenteuer des Mega-Machos **Larry 6**, die Märchenprogramme **Xanth** und **Legend of Kyrandia 2**.

Für die actionorientierten Spieler bieten wir Tests zur Erosprügelei Metal Lace: **The Battle of the Robobabes** und die PC-Variante des heftig umstrittenen Kickvergnügens **Mortal Kombat**. Da Maxis nach Sim City 2000 nicht die Kelle aus der Hand gelegt hat, präsentieren wir das neuste Strategiespiel der kalifornischen Simeasten. Im Strategieknaller **Unnatural Selection** fummelt Ihr am Gen-Schneidetisch Killermutanten zusammen, um eine Insel von Monstern zu befreien. Als finalen Abschluß der nächsten POWER PLAY küren wir die besten Spiele des Jahres. Außerdem verlosen wir bei einem flotten Gewinnspiel einen fetten 486er mit allen Schikanen.

BURNTIME

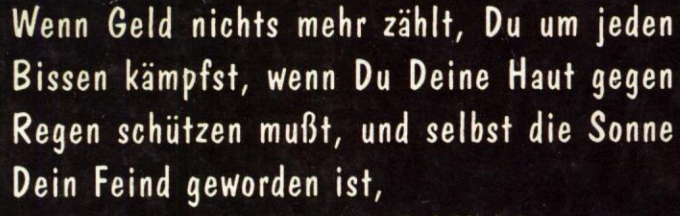












Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**





Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21